Nintendo Wii U · 3DS · 2DS · eShop · Retro

07/16 · Ausgabe 231 · € 4,90

4 194373 904907 07

Österreich € 5,50; Schweiz sfr 8,20; Benelux € 5,80; Frankreich, Italien, Portugal, Spanien € 6,40

N-ZONE

N-ZONE

DEUTSCHLANDS GROSS[illegible]T [illegible]IN[illegible]V.N-ZONE.DE

MIT TOLLEM DOPPELPOSTER!

KIRBY PLANET ROBOBOT

Noch mehr Hüpfspaß dank Roboanzug? Kirbys neues 3DS-Abenteuer ausführlich getestet!

POKÉMON SONNE

POKÉMON MOND

Alles zu den neuen Startern, der Spielwelt und noch viel mehr!

TOKYO MIRAGE SESSIONS

Schon jetzt im Test: Das hat das Wii-U-Rollenspiel drauf!

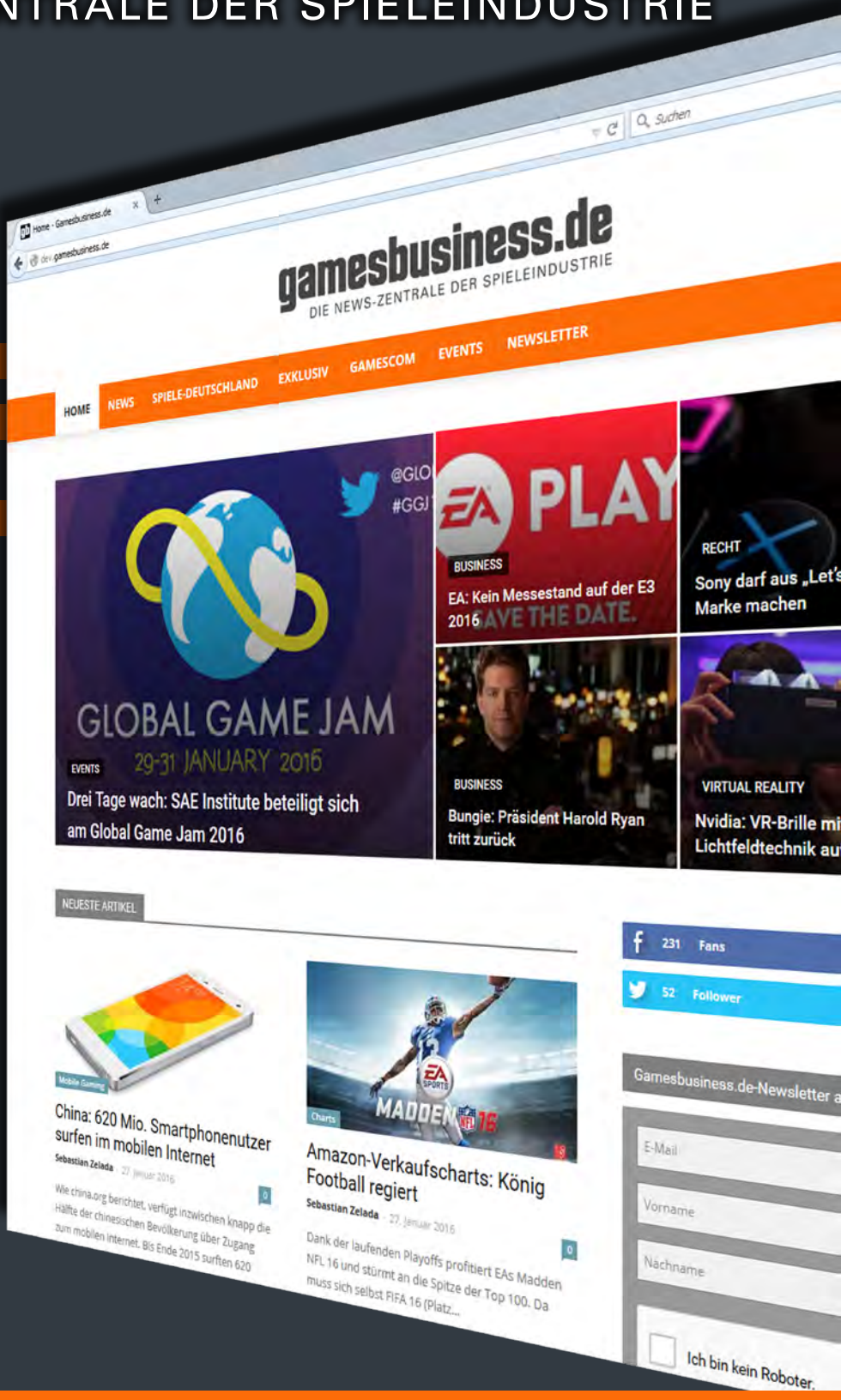
gamesbusiness.de

DIE NEWS-ZENTRALE DER SPIELEINDUSTRIE

NEWS & INTERVIEWS

JOBS IN DER SPIELE-INDUSTRIE

BRANCHEN-EVENTS



Täglich die heißesten Branchen-Infos:

Jetzt für den **kostenlosen Newsletter anmelden**!

Ein Produkt der computec MEDIA

HERZLICH WILLKOMMEN, liebe Nintendo-Fans!

Mit jedem Monat merkt man zusehends, dass wir dem Generationswechsel stetig näher kommen. Während die Nintendo-Entwickler in Kyoto fleißig an Spielen für die nächste Konsole NX werkeln, schwinden so langsam die Releases für die Wii U. Das merkt man auch gleich, wenn man in den Testbereich dieser Ausgabe blickt, wo mit *Tokyo Mirage Sessions #FE* lediglich ein Vollpreistitel für Nintendos allmählich betagte Heimkonsole für einen Test bereitstand. Der erfreut Rollenspielfans dafür mit klasse Spielmechaniken und einem starken Umfang. Außerdem können sich Wii-U-Besitzer auf ein neues *Skylanders*-Abenteuer im Oktober vorfreuen. Was *Skylanders Imaginators* von den bisherigen Teilen abhebt, erfahrt ihr in unserer großen Vorschau.

An der Handheldfront sieht es dieses Jahr dagegen noch deutlich besser aus. Schon jetzt im Juni steht mit *Kirby: Planet Robobot* ein feines Jump & Run für Fans des Kultknödels an. Was ihr davon erwarten könnt und ob das Roboter-Rüstungs-Feature für genügend Abwechslung sorgt, verrät unser umfangreicher Test zum Hüpfspiel mit dem Knuddelball. Die meisten von euch sind aber bestimmt vor allem auf unsere Vorschau zu *Pokémon Sonne* & *Mond* gespannt! Darin verraten wir euch nicht nur alles Wissenswerte zu den neuen Starter-Pokémon, ihr erfahrt auch, wann die *Pokémon*-Abenteuer erscheinen, wo sie spielen, welche Neuerungen bereits bekannt sind und noch einiges mehr. Passend dazu gibt es gleich noch eine Vorschau mit frischen Infos zu *Pokémon Go* für Mobile-Geräte obendrauf und auch unseren Vorschau-Bericht zum nächsten *Ace Attorney*-Spiel für 3DS möchten wir hier auf keinen Fall unterschlagen.

In der zweiten Magazinhälfte erwarten euch diesmal ein dickes Special zum Thema Open-World-Spiele, zahlreiche eShop-Tests auf stolzen acht Seiten sowie viele nützliche Tipps & Tricks zu *Fire Emblem Fates*. Retro-Fans dürfen sich derweil über ein informatives Feature zu Retro-Spielen von Disney sowie den zweiten Teil unserer Retro-Hardware-Reihe freuen, in der es diesmal um SNES-Kram geht. Und zu guter Letzt ist da wie gewohnt unser gefragter Community-Bereich, wo ihr unter anderem an zwei Gewinnspielen teilnehmen könnt.

Viel Vergnügen mit der neuen Ausgabe wünscht

euer N-ZONE-Team!

KIRBY: PLANET ROBOBOT (Test)

Seite 34

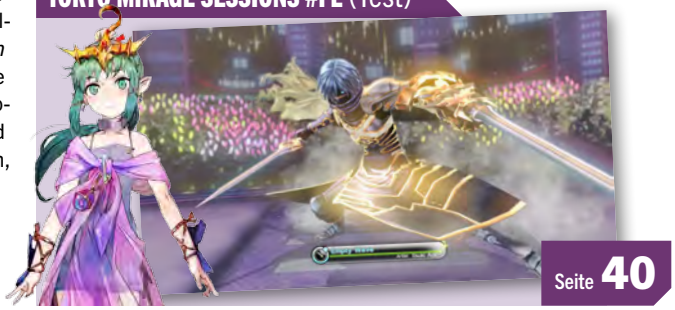
Wir testen das neueste Abenteuer des Charmeknödels. Hat's Kirby noch drauf?

POKÉMON SONNE & MOND (Vorschau)

Seite 20

Wir analysieren die ersten Spielszenen der neuen *Pokémon*-Spiele.

TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE (Test)



Seite 40

Rollenspiel-Hit oder unausgereiftes Crossover? Wir machen den Test!

ZAHLEN & FAKTEN

- **Überraschung des Monats:**
  Die Nachricht, dass sich Disney aus der aktiven Spieleentwicklung zurückzieht, sein letztes internes Studio (Avalanche Software) dicht macht, die *Disney Infinity*-Reihe einstellt und nur noch seine Marken an andere Entwickler lizenziert, traf die gesamte Redaktion sehr überraschend.
- **Kuriosester Geheimtipp des Monats:**
  Als die Testversion zu *Pocket Card Jockey* für 3DS bei uns eintrudelte, waren unsere Reaktionen darauf etwa wie folgt: „Hä, was ist das? Ein *Solitär*-Spiel mit Pferderennen? Wie passt das denn?" Es sollte sich rausstellen: sehr gut sogar!
- **Last-Minute-Änderung des Monats:**
  Also wenn Nintendo in einer Hinsicht zuverlässig ist, dann in puncto Unberechenbarkeit. Unsere Vorschau zu *Pokémon Sonne* & *Mond* war komplett fertig, da hauen die *Pokémon*-Macher doch tatsächlich drei Stunden vor unserer Heftabgabe-Deadline einen neuen Trailer mit frischen Infos raus. Da mussten wir schnell nochmal ran und nachbessern – puh!

DAS TEAM

HEFTINHALT 07/2016

TEST | KIRBY: PLANET ROBOBOT

LUKAS

Was macht noch mehr Spaß, als mit Kirby die Kräfte seiner Gegner zu absorbieren? Wenn Kirby dazu seinen eigenen Mech nutzt!

START

Editorial 03
Heftinhalt 04
Magazin 06

VORSCHAU

Most Wanted & Charts 14

3DS

Phoenix Wright:
Ace Attorney – Spirit of Justice 26
Pokémon Sonne & Mond 20

Wii U

Skylanders Imaginators 16

Mobile

Pokémon Go 24

TEST

Das Team 29
Meinungsmache 30
Release-Termine 32
So testen wir 28
Top-Spiele 44

Wii U

Futuridium EP Deluxe (eShop) 63
Mario Slam Basketball (VC) 65
Mario Strikers Charged Football (VC) 64
Pixeljunk Monsters (eShop) 62
Super Meat Boy (eShop) 60
Tokyo Mirage Session #FE 40

3DS

Color Symphony 2 (eShop) 66
Contra 3 (VC) 66
Digger Dan Dx (eShop) 65
Infinite Dunamis (eShop) 67
Kirby: Planet Robobot 34
Pixel Slime U (eShop) 67
Pocket Card Jockey (eShop) 61

ONLINE

Nintendo eShop 60

REPORTAGE & SPECIAL

Hi, Hyrule! 52

RETRO

Disney-Retro-Games 68
Retro-Hardware – Teil 2: SNES 74
N-ZONE-Zeitreise 78

SERVICE

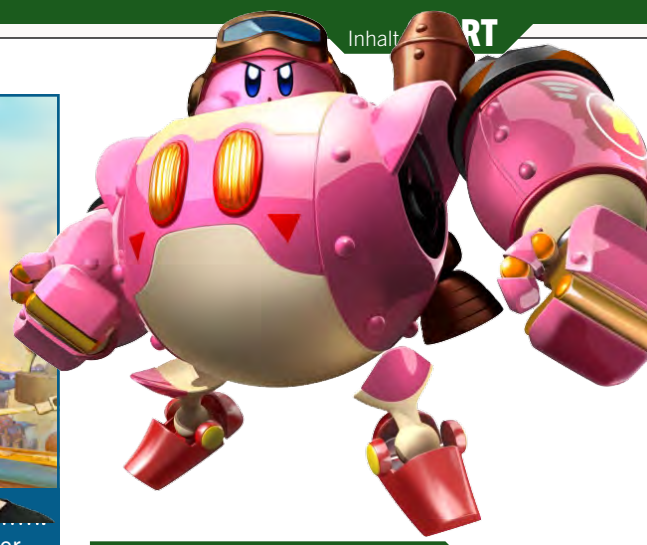
Tipps & Tricks – Fire Emblem Fates 82

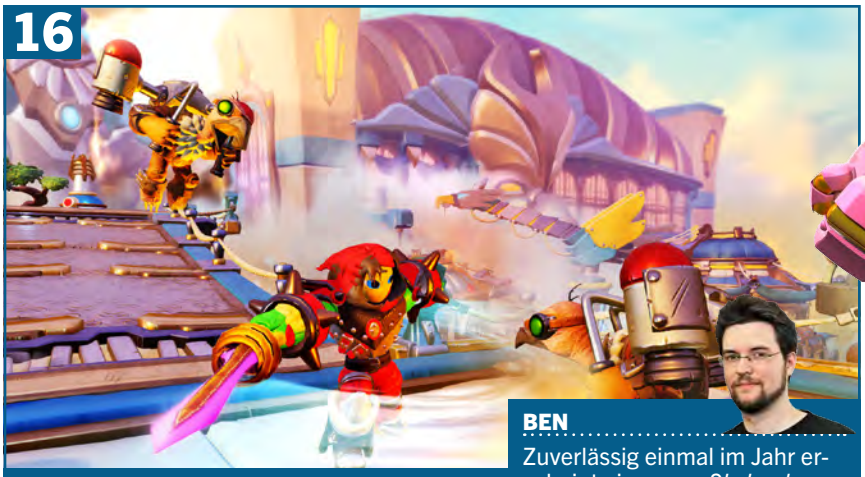
COMMUNITY

Interaktiv 86
Leserbriefe 92

FINALE

Heftvorschau 98
Impressum 98
Kolumne 96



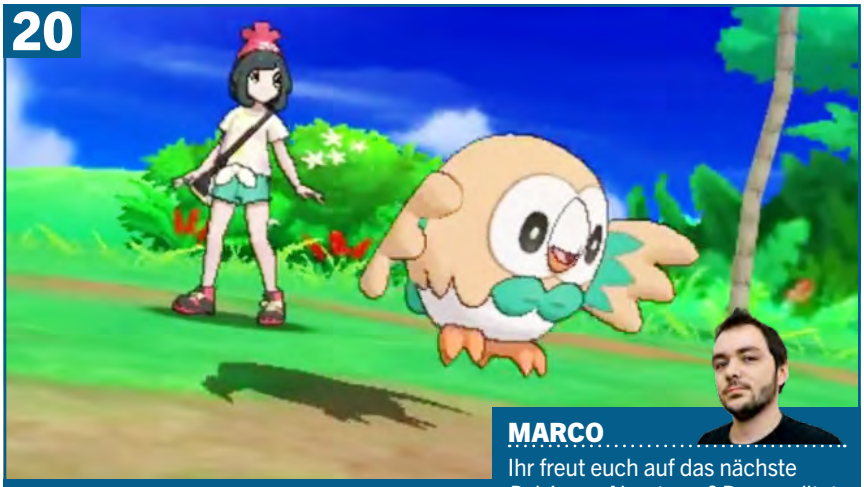


16

VORSCHAU | SKYLANDERS IMAGINATORS

BEN

Zuverlässig einmal im Jahr erscheint ein neues *Skylanders*. Was der neueste Teil zu bieten hat, lest ihr in der Vorschau.

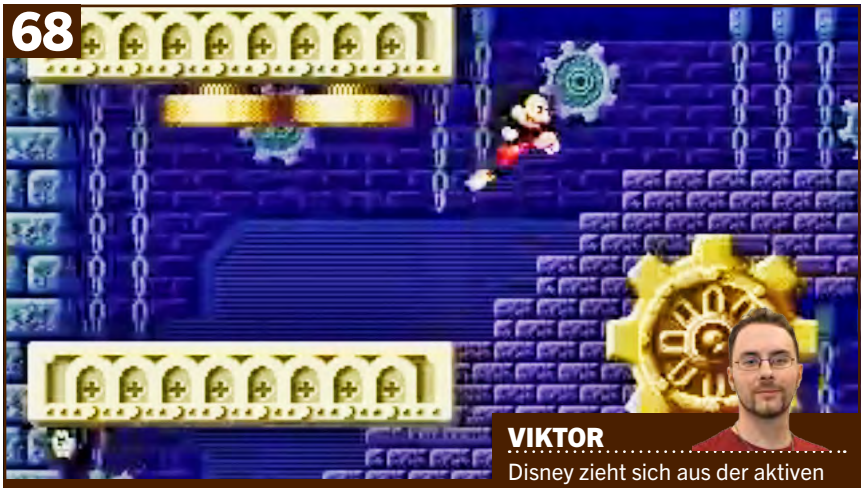


20

VORSCHAU | POKÉMON SONNE & MOND

MARCO

Ihr freut euch auf das nächste *Pokémon*-Abenteuer? Dann solltet ihr fix zu unserer Vorschau blättern, dort gibt's frische Infos!



68

RETRO | DISNEY-RETRO-GAMES

VIKTOR

Disney zieht sich aus der aktiven Spieleentwicklung zurück. Auf diesen Schock schwelgen wir erst mal in wohligen Retro-Erinnerungen.

Alle Titel dieser Ausgabe

Aladdin, Retro ... 70
Assassin's Creed Syndicate, Reportage ... 54
Assassin's Creed Unity, Reportage ... 54
Color Symphony 2, Online ... 66
Contra 3, Online ... 66
Darksiders 2, Reportage ... 55
Die Schicksalsklinge, Reportage ... 59
Digger Dan Dx, Online ... 65
Disney Micky Epic, Retro ... 73
Dragonquest XI, Start ... 09
DuckTales, Retro ... 70
Fallout 4, Reportage ... 55
Fallout 3, Reportage ... 55
Fire Emblem Fates, Services ... 82
Futuridium EP Deluxe, Online ... 63
Grand Theft Auto 5, Reportage ... 54
Infinite Dunamis, Online ... 67
Kingdom Hearts, Retro ... 72
Kira Kira Star Night, Start ... 08
Kirby: Planet Robobot, Test ... 34
L.A. Noire, Reportage ... 56
Lego City Undercover, Reportage ... 57
Mafia 2, Reportage ... 56
Mario Strikers Charged Football, Online ... 64
Mario Slam Basketball, Online ... 65
Mass Effect, Reportage ... 58
Maui Mallard in Cold Shadow, Retro ... 70
Miitomo, Start ... 06
One Piece: Great Pirate Colosseum, Start ... 10
Phoenix Wright:
Ace Attorney - Spirit of Justice, Vorschau ... 26
Pixeljunk Monsters, Online ... 62
Pixel Slime U, Online ... 67
Pokémon Go, Vorschau ... 24
Pokémon Mond, Vorschau ... 20
Pokémon Sonne, Vorschau ... 20
Pocket Card Jockey, Online ... 61
Red Dead Redemption, Reportage ... 57
Skylanders Battlecast, Vorschau ... 17
Skylanders Imaginators, Vorschau ... 16
Splatoon, Start ... 06
Starflight, Reportage ... 58
Super Meat Boy, Online ... 60
The Elder Scrolls 5: Skyrim, Reportage ... 53
The Legend of Zelda, Reportage ... 59
The Magical Quest Starring Mickey Mouse, Retro ... 70
The Witcher 3: Wild Hunt, Reportage ... 53
Tokyo Mirage Sessions #FE, Test ... 40
Yooka-Laylee, Start ... 07

Was gibt es Neues in der Welt der Videospiele? Auf diesen Seiten halten wir euch Monat für Monat mit den interessantesten und wichtigsten Neuigkeiten auf dem Laufenden.

NACHSCHUB FÜR SPLATOON

Wii U/3DS Genau ein Jahr nach Release kündigt Nintendo jede Menge neues Merchandise an.

Das Risiko hat sich gelohnt: Mit mehr als 4,5 Millionen verkauften Exemplaren gehört *Splatoon* zu den erfolgreichsten Spielen auf der Wii U. Welches Risiko? Nun, es kommt nicht allzu häufig vor, dass der doch sehr traditionsbewusste Hersteller nicht nur eine neue Marke aus dem Boden stampft, sondern diese zudem noch im Vorfeld mit einer großen Werbekampagne befeuert. Auch Monate nach Release verlor Big N seine neuen Tintenfisch-Schützlinge nicht aus den Augen und veröffentlichte regelmäßig Gratis-DLCs für die Fans. Genau ein Jahr nach der Erstveröffentlichung hat Nintendo am 29. Mai 2016 angekündigt, noch mehr Inhalte für *Splatoon* auf den Markt zu bringen. Mit einem davon dürften viele von euch eventuell schon in Berührung gekommen sein, denn bereits am 8. Juni erschien das zweite Waffen-Paket von Arty. Dadurch erhaltet ihr Zugriff auf schon bekannte Hauptwaffen mit verschiedenen Sonderwaffen, was den tapferen Inklingen neue Taktiken ermöglicht. Damit enden die News zu frischen Spielinhalten aber auch schon. Den Fokus legte Nintendo lieber auf neues Merchandise, das ihr auch im echten Leben kaufen könnt. Die neuen *Splatoon*-Amiibo zu Callie, Marie und zwei normalen Inklingen in neuer Farbe haben wir euch ja schon in der letzten N-ZONE-Ausgabe vorgestellt. Neu hingegen ist, dass ihr neben den neuen Amiibo auch dazu passende Diorama-Sets kaufen könnt, um sie stilvoll in Szene zu setzen. Ein Preis wurde zum Redaktionsschluss noch nicht genannt, ebenso wenig wie ein genaues Erscheinungsdatum. Schon jetzt steht dafür aber fest, dass Japaner ab dem 7. Juli ein neues *Splatoon*-Bundle erwerben können. Neben einer weißen Wii U sind das Spiel, sämtliche DLC-Inhalte sowie die beiden neuen Amiibo von Callie und Marie enthalten. Gut eine Woche später kann man sich direkt noch mal ins Inkling-Fachgeschäft begeben. Am 13. Juli erscheint nämlich das Album der beiden Pop-Sternchen, welches Anfang des Jahres live auf dem NicoNico-Tokaigi-Konzert aufgenommen wurde. Als wäre das noch nicht genug, rollt auch schon die nächste Welle an offiziellen T-Shirts, Mützen, Ansteckern und weiteren Goodies auf die Fans zu. Übrigens: Wer die beiden Tintenfisch-Cousinen selbst mal live erleben möchte, hat am 8. Juli auf der Japan-Expo in Paris die Chance dazu. Auf der Karasu-Bühne werden die beiden vor europäischem Publikum ihre besten Songs mit Live-Band interpretieren.

MiiTOMO BRICHT EIN

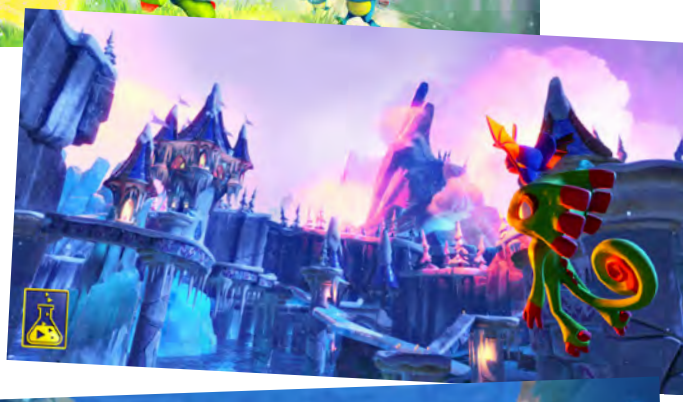
Biz Nach einem sehr guten Start ging es für Nintendos App ein wenig bergab.

Mit einer Wertung von 81 Prozent schnitt Nintendos *Miitomo* in unserem Test in Ausgabe 05/2016 ziemlich gut ab. Überwiegend positiv fiel auch das weltweite Resümee der Benutzer aus, die mit der interaktiven Frage&Antwort-App ihren Spaß hatten. Binnen 24 Stunden beliefen sich die Downloadzahlen von *Miitomo* auf drei Millionen, im April lag die Anzahl an aktiven Benutzern bei zehn Millionen. Beeindruckende Zahlen, die aber nicht darüber hinwegtäuschen können, dass Miitomo das hohe Niveau nicht lange halten konnte. Im Direktvergleich mit den großen Platzhirschen *Candy Crush* und *Clash Royale* wird deutlich, dass *Miitomo* bei seinen Usern eine deutlich kürzere Spielzeit aufweist und weniger Langzeitmotivation bietet. Gerade das Sammeln von unterschiedlichen Outfits ist vielen Benutzern nicht genug. Abschreiben sollte man Nintendos Smartphone-Offensive deshalb noch nicht. Wenn *Miitomo* nämlich eines gezeigt hat, dann dass der Konzern auch in der Lage ist, viele User abseits von klassischen Videospielkonsolen anzusprechen und zu erreichen. Gerade in Hinsicht auf *Pokémon Go* darf davon ausgegangen werden, dass nicht nur ähnlich hohe Downloadzahlen erreicht werden, sondern dass diese das Niveau auch über einen längeren Zeitraum hinweg halten können. Von vollwertigen Apps mit *Super Mario* oder *The Legend of Zelda* haben wir dabei noch nicht mal gesprochen.

NEUES ZU YOOKA-LAYLEE

Wii U Frische Bilder und Infos zum farbenfrohen 3D-Platformer ehemaliger Rare-Entwickler.

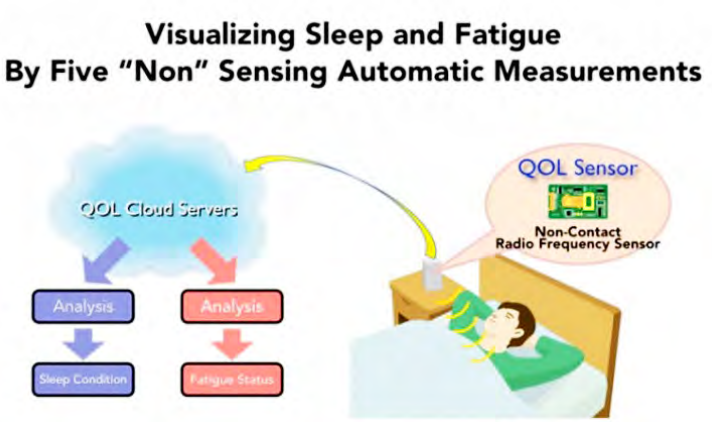
Playtonic Games befindet sich weiter auf Kurs, die gute alte Zeit der 3D-Plattformer erfolgreich wiederzubeleben. Das über Kickstarter finanzierte Jump & Run *Yooka-Laylee* der ehemaligen Rare-Mitarbeiter schreitet mit mächtigen Schritten in Richtung Release; die Veröffentlichung auf Wii U ist für Oktober 2016 vorgesehen. Zusätzlich zu neuen Bildern, die den märchenhaften Look des Abenteuers der namensgebenden Echse und ihrer Fledermaus-Begleiterin betonen, hat Playtonic kürzlich auch nähere Details zu Story und Spielinhalt genannt. Demnach hat Bösewicht Capital B die beiden Helden auf dem Kieker, denn sowohl der Unternehmer als auch das Protagonisten-Duo befinden sich auf der Jagd nach den verstreuten Seiten seltener Zauberbücher. Die gewähren Zugang zu magischen Wälzern, mittels welcher der skrupellose Capital B und sein Spießgeselle – ein fieses Huhn im Exo-Suit namens Dr. Quack – unvorstellbare Macht erlangen würden. Dass die Bösewichte diese Kraft nicht zum Guten einsetzen wollen, dürfte sich von selbst erklären. So will Capital B alle Literaturerzeugnisse der Welt digitalisieren und die althergebrachten Bücher komplett ausrotten. In der Rolle von Yooka sammelt ihr zusammen mit der anhänglichen Laylee nicht nur die magischen Seiten der auseinandergepflückten Zauberbücher. In klassischer Genre-Tradition erhaltet ihr durch das Aufklauben sogenannter Schmetterlingsenergie auch mehr Lebenspunkte. Unterstützt werden die Recken durch die Erfindungen der mit Tentakeln bewehrten Wissenschaftlerin Dr. Puzz. Laut Entwickler Playtonic hat man sich für all diese markanten Charaktere eine umfangreiche Hintergrundgeschichte ausgedacht und will sie auch nach Erscheinen des Spiels in weiteren Titeln sowie anderen Medien auftreten lassen. Dadurch soll *Yooka-Laylee* mit der Zeit einen ähnlichen Ruf als breit angelegte Serie erhalten wie etwa *Banjo-Kazooie*. Doch das liegt noch in weiter Ferne. Spielbare Ergebnisse gibt es bereits viel früher: Wer *Yooka-Laylee* einst auf der Crowdfunding-Plattform Kickstarter mit einem Teil der Spendensumme von über zwei Millionen britische Pfund unterstützt hat, der darf viele Gameplay-Features ab Juli ausprobieren. Dann gewährt Playtonic seinen Backern nämlich Zugriff auf die Toybox, in der man ohne Story-Bezug in einer Sandbox-Umgebung mit allen Systemen herumspielen kann.



QUALITY OF LIFE

Biz Nintendo hat seine Pläne für das Gesundheitsprogramm möglicherweise noch nicht aufgegeben.

Nintendo kündigte Änderungen an seiner Firmensatzung an. Diese steht im Zusammenhang mit der Firmenpolitik und schlüsselt für Investoren auf, womit das Unternehmen gedenkt, Geld zu verdienen. Zumeist lässt sich aus diesen Satzungen wenig Neues herauslesen. In dem neuen Papier sticht aber eine Änderung ins Auge. Unter anderem steht in dem Dokument, dass Nintendo neben dem Betreiben von Restaurants, dem Vertrieb von Software und der Vermarktung geistigen Eigentums nun auch medizinische Gerätschaften und Gesundheitszubehör herstellen möchte. Das könnte bedeuten, dass die Idee, Produkte zu verkaufen, die die Lebensqualität von Menschen verbessern sollen, wieder aufgegriffen wird. Nintendo hatte 2013 angekündigt, mit dem US-Unternehmen ResMed einen kontaktlosen Schlafsensor zu entwickeln. Die Idee wurde aber aus verschiedenen Gründen erst mal auf Eis gelegt. Der Tod von Firmenchef Satoru Iwata und die NX-Vorbereitungen spielten dabei eine Rolle.



KIRA KIRA STAR NIGHT

NES Über 30 Jahre später erscheinen noch immer Spiele für Nintendos Erfolgskonsole.

Auch wenn das Nintendo Famicom, hierzulande besser bekannt unter dem Titel Nintendo Entertainment System, bereits seit dem Jahr 2003 nicht mehr offiziell hergestellt wird, erscheinen nach wie vor Spiele für das in Würde gealterte Gerät. Natürlich nicht von großen Studios, sondern vereinzelten Homebrew-Entwicklern. Oftmals sitzen an diesen Spielen nicht mehr als eine Handvoll Leute, die alles daran setzen, um die gealterte Hardware an ihre Grenzen zu bringen. Für den japanischen Markt hat der Künstler und Programmierer KIRI nun angekündigt, ein weiteres Spiel zu veröffentlichen – nicht nur als Download, sondern als vollwertiges Modul. In dem Jump & Run schlüpft ihr in das bunte Kostüm der Popsängerin Fami-chan, die innerhalb jedes Levels eine Mindestanzahl an Sternen einsammeln muss. Die liegen allerdings nicht einfach auf der Straße rum, sondern kommen in unterschiedlichen Formationen ins Bild geflogen. Spielerisch mag *Kira Kira Star Night*, so der Name des Titels, nicht sonderlich innovativ rüberkommen. Vor allem die technische Seite ist jedoch überaus beeindruckend und wartet mit vielen Sprites und flüssigen Bewegungen auf. Erschienen ist das Jump & Run übrigens schon vor rund drei Jahren. Jetzt aber wurde beschlossen, dass dem positiv aufgenommenen Titel auch ein offizieller Famicom-Release gewährt wird. Ein Release außerhalb Japans gilt als so gut wie ausgeschlossen – dafür ist die Homebrew-Szene einfach zu klein und das NES schon zu sehr aus dem Fokus der Spieler geraten. Fast schon ironisch: Der Preis von *Kira Kira Star Night* unterscheidet sich kaum von anderen Vollpreisspielen und beläuft sich umgerechnet auf knapp 45 Euro. Sammler dürften aber nur allzu breit dafür sein, diese Summe zu bezahlen.

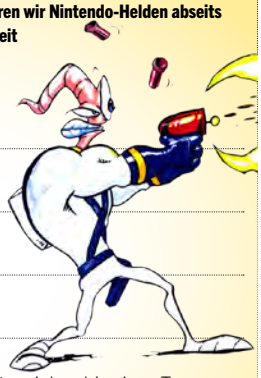
MANGA ZU TWILIGHT PRINCESS ANGEKÜNDIGT

Biz In Japan erscheint der Manga zum Gamecube-Spiel bereits in diesem Sommer.

Es gab bereits Vermutungen und Gerüchte, aber jetzt ist es sicher: Am 24. Juni wird in Japan der erste Band eines *Twilight Princess*-Manga erscheinen – auf dem Bild seht ihr die Ankündigung, welche von der Autorin selbst gepostet wurde. Das hat Akira Himekawa über Twitter verkündet. Bis jetzt war diese Ausgabe nur über die App „Manga One“ in Japan erhältlich. Der Manga erscheint auch auf Englisch und Deutsch. Die Publikation auf Englisch übernimmt VizMedia, wohingegen sich in Deutschland Tokyopop um den Vertrieb kümmert. Bis jetzt sind jedoch noch keine genauen Veröffentlichungsdaten bekannt. Da Tokyopop aber bereits vorher für die Veröffentlichung der *Zelda*-Mangas verantwortlich war, darf auch in diesem Fall von einer deutschen Publikation ausgegangen werden.

N-ZONE-STECKBRIEF #10

Wider den Mainstream: An dieser Stelle präsentieren wir Nintendo-Helden abseits des Rampenlichts, die trotzdem die Aufmerksamkeit der Fans verdient haben.



NAME:
Jim

ERSTER AUFTRITT:
Earthworm Jim (1995)

PROMINENTESTER AUFTRITT:
Earthworm Jim 2

BESONDERE EIGENSCHAFTEN:
Kann sich selbst als Peitsche verwenden.

KURZBIOGRAFIE:
Lange Zeit war Jim nur ein Regenwurm unter vielen, bis eines Tages sein Superheldenanzug vom Himmel auf ihn herabstürzte und ihm übermenschliche (oder eher überwurmliche) Kräfte verlieh. Diese äußerst skurrile Vorgeschichte passt perfekt zum nicht minder verrückten Spielgeschehen: Neben klassischer wie auch extrem anspruchsvoller Jump&Run-Kost begeisterte *Earthworm Jim* vor allem durch seinen Humor. Als Highlight der Serie gelten die beiden 2D-Titel, die auf verschiedensten Plattformen veröffentlicht wurden. Den Wechsel auf 3D hat Jim, wie so viele andere Hüpfspiele auch, leider nicht wirklich meistern können. Zumindest erschien im Jahr 2010 ein nettes HD-Update zum ersten Teil.

TRIVIA: *Earthworm Jim* war so populär, dass ihm sogar eine eigene Zeichentricksendung spendiert wurde. Dort haben nicht nur Figuren wie Bösewicht Pycrow oder Sidekick Peter Puppy einen Auftritt, sondern auch Jims große Liebe Prinzessin Wie-heißt-sie-noch.

NEUER HANDHELD NAMENS MH?

Biz Gerüchte um einen eventuellen 3DS-Nachfolger machten im Mai die Runde.

Wie Nintendos neue Konsole NX am Ende aussehen wird und was sie technisch draufhat, dürfte gegenwärtig eine der wohl meistgestellten Fragen in der Branche sein. Fest steht bislang, dass es sich um eine stationäre Konsole handeln soll, die alsbald die Wii U ablöst. Für den 3DS wurde zwischenzeitlich noch kein Nachfolger vorgestellt oder gar angedeutet. Mitte Mai machten allerdings vermehrt Gerüchte die Runde, dass Nintendo an einer Handheld-Hardware arbeitet, die momentan unter dem Codenamen „MH“ bekannt ist. Aus dem daraus entstandenen Lauffeuer wurde aber schnell nicht mehr als ein warmes Lüftchen, denn bei MH handelte es sich nicht um viel mehr als ein Gedankenexperiment der Analysten von Mitsubishi UFJ Morgan Stanley Securities. Diese Finanzanalysten haben die Aufgabe, mögliche Entwicklungen diverser Firmen einzuschätzen und anschließend Hypothesen aufzustellen, an denen sich wiederum Investoren orientieren können. Zocker und Nintendofans muss das aber nicht weiter kümmern. Fest steht: Es kommt kein Handheld namens MH und die Gerüchte im Internet basieren allesamt auf der Einschätzung diverser Marktanalysten. Es bleibt also vorerst nur bei der NX, die im März 2017 erscheinen wird.

DRAGON QUEST XI

NX/3DS Haben klassische Speicherstände im neuesten Rollenspiel bald ausgedient?

Das sich gegenwärtig für Playstation 4, Nintendo 3DS und NX in Entwicklung befindliche Rollenspiel *Dragon Quest XI* ist noch weit entfernt. Schon jetzt hat Yuji Horii, Erfinder der langlebigen Serie, aber schon Informationen über das Speichern des Spielstandes parat. Auf dem „Dragon Quest 30th Anniversary Countdown Special“-Event plauderte er über die Option, den eigenen Spielstand wieder per Passwort zu speichern. Ein solches System war in vielen 8-Bit- und auch noch in einigen 16-Bit-Spielen standardmäßig enthalten. Auch die ersten beiden Teile der *Dragon Quest*-Reihe setzten auf dieses Modell. Für den nunmehr elften Teil steht jetzt die Überlegung an, wieder auf diese Methode zu bauen. Festlegen wollte sich Yuji Horii mit diesem Gedankengang aber noch nicht. Die Entscheidung wird also erst später fallen.

MEGA MAN KOMMT 2017

Biz Fangemeinde ist mit dem ersten Entwurf nicht zufrieden.

Fans des blauen Roboters aus dem Hause Capcom haben zurzeit nicht nur mit einer langen Durststrecke zu kämpfen – auch abseits eines neuen *Mega Man*-Titels müssen sie einiges über sich ergehen lassen. So etwa wurde vor Kurzem die Neuigkeit bekannt gegeben, dass Capcom in Zusammenarbeit mit den Man of Action Studios an einer Cartoonserie rund um den sympathischen Androiden arbeitet und diese im folgenden Jahr erscheinen soll. Bislang gab es aber weder einen Trailer noch anderes bewegtes Bildmaterial zu sehen. Lediglich ein frühes Artwork von Mega Man selbst und einige Informationen rund um den Inhalt der Serie sind bislang veröffentlicht worden. Der Hauptcharakter wird auf den Namen Aki Light hören und sich im Ernstfall in Mega Man verwandeln, um das Verbrechen zu bekämpfen. Mit diesem frühen Entwurf hatten allerdings viele Fans so ihre Probleme, weshalb sich Serienregisseur Joe Kelly per Twitter direkt an die Fangemeinde wandte. In seinem Statement lobte Kelly die große Besorgnis der vielen Fans, die dem über 30 Jahre alten Franchise immer noch die Treue halten. Zusätzlich verwies er darauf, dass die Leute nicht schon von einem so frühen Entwurf auf die endgültige Qualität schließen sollten. Joe Kelly hofft jetzt, dass *Mega Man*-Anhänger der Serie nicht schon im Vorfeld den Laufpass und ihr stattdessen eine Chance geben, wenn sie im kommenden Jahr anläuft.

NEUES SPIEL ZU ONE PIECE

3DS Ruffy schwingt die Fäuste jetzt auch auf dem 3DS, vorerst aber nur in Japan.

Und noch eine tolle Nachricht aus Japan. *One Piece: Great Pirate Colosseum* erscheint für den 3DS. Im *Jump Magazin* wurden erste Informationen darüber enthüllt. Es handelt sich um ein „2D Battle Action Game". Durch die simple Steuerung wird es auch am 3DS möglich sein, Kombos zu verketten, wenn die Tasten im richtigen Moment gedrückt werden. Außerdem ist es möglich seine eigene Crew aus Lieblingspiraten aufzustellen und mit ihnen gegen andere Piraten anzutreten. Gerade die Optik erinnert dabei stark an *Dragon Ball Z Extreme Butoden*, in dem ähnlich spektakuläre Kämpfe ausgetragen werden. Wenn ihr gegen andere Piraten gewinnt, steigt euer Kopfgeld und dient im spieltechnischen Sinne als euer persönlicher Highscore. Ebenfalls ist es möglich, gegen andere Spieler anzutreten. Dafür gibt es einen Turniermodus, ein Online-Modus wird ebenfalls in Aussicht gestellt. Ob und wann das Spiel in Deutschland erscheint, ist hingegen noch nicht bekannt. Da bis jetzt nicht alle *One Piece*-Spiele auch in Europa erschienen sind, solltet ihr eure Erwartungen diesbezüglich erst mal zurückschrauben. Die Wahrscheinlichkeit, dass es zu uns rüberschwappt, ist aber hoch.

WARIOS SINNLOS-WISSEN

Völlig durcheinander, einhundertprozentig Nerd-geprüft und durch die Bank komplett irrelevant: Wario plaudert aus dem Nähkästchen und verrät, was man sich auf keinen Fall merken sollte!

871: Auf Beta-Screenshots zu *Banjo-Kazooie* kann man einen verworfenen Cameo-Auftritt unseres Lieblingsprimaten Donkey Kong entdecken. Wo in der fertigen Version in Banjos Haus ein Bild von dessen kleiner Schwester Tooty an der Wand hängt, befindet sich auf dem Beta-Screen an derselben Stelle eine Abbildung des Bananen-Fans.

872: Bis heute ist nicht bekannt, warum Mario in *Donkey Kong 3* gegen den neuen Charakter Stanley ausgetauscht wurde. Stanley bekam – abgesehen von wenigen Cameos, unter anderem in den *WarioWare*-Titeln – keine weiteren Auftritte mehr spendiert.

873: Candy Kong, welche in *Donkey Kong 64* einen Musikladen leitet und den Kongs ihre hilfreichen Instrumente übergibt, hat laut dem offiziellen, dem Modul beiliegenden Spieleberater ein Musikstudium absolviert und ist gelernte Musiklehrerin.

874: Billy, der Menschenaffe und Fahrer aus den *F-Zero*-Spielen, scheint wohl Sega-Fan zu sein: Im von Sega entwickelten *F-Zero GX* trägt er einen Gürtel, auf welchem der Kopf von AiAi zu sehen ist, dem affigen Helden aus Segas *Super Monkey Ball*-Reihe.

875: Im Game&Watch-Spiel *Mario's Cement Factory* aus der über Farbbildschirme verfügenden Table-Top-Serie überrascht der Kultklempner durch neue Klamotten: Hier trägt er gelbe Latzhosen samt passender Kopfbedeckung sowie einen orangen Pullover.

876: *Kid Icarus: Uprising* war nicht immer als ein Teil der *Kid Icarus*-Reihe geplant. Ursprünglich hätte es eine völlig neue Marke werden sollen. Als die Idee aufkam, dass man mithilfe des Abenteuers eine alte Serie wiederbeleben könnte, war neben dem Abenteuer von Flügelträger Pit auch die *Star Fox*-Reihe im Gespräch. Wohl auch deswegen, weil die Fans schon seit Jahren nach einem neuen Spiel verlangten, entschied man sich schließlich für *Kid Icarus*.

877: Auch *Kirby's Dream Course* für das Super Nintendo hat eine lange Vorgeschichte ohne *Kirby*-Bezug hinter sich. Ursprünglich handelte es sich um einen Titel namens *Special Tee Shot*. Überraschung: Jahre später, nämlich 1998, erschien *Special Tee Shot* in Japan tatsächlich unter diesem Namen für das Satellaview-System.

878: Völlig abgedreht: Bewegt man in *Captain Toad: Treasure Tracker* den Analogstick einige Sekunden lang schnell im Kreis, so sieht Pilzkopf Toad vor lauter Schwindel Sterne und fällt benommen hin. Dieser Effekt hat aber auch eine praktische Auswirkung: Trifft man während dieses Vorgangs nämlich einen Gegner mit dem Rucksack, so wird dieser durch diese Quasi-Attacke besiegt.

879: Bevor *Pikmin 3* schlussendlich für die Wii U erschien, musste es zahlreiche Systemwechsel und Neuinterpretationen über sich ergehen lassen. Ursprünglich war das Spiel für den Game Boy Advance geplant, anschließend für die Wii, bevor eine 3DS-Fassung ins Auge gefasst wurde. Das zuckersüße Strategiespiel hätte also schon wesentlich früher erscheinen und völlig anders aussehen können!

880: Midna aus *The Legend of Zelda: Twilight Princess* verdankt ihren Namen dem englischen Wort für Mitternacht, Midnight. In einer frühen Entwicklungsphase hieß Midna übrigens noch Taki.

DEUTSCHLANDS GRÖSSTES XBOX-MAGAZIN

- ✔ XBOX ONE
- ✔ SPIELE
- ✔ MULTIMEDIA
- ✔ TECHNIK

MIT GROSSEM DOPPELPOSTER

Jetzt neu im Handel!

XBG GAMES bequem online bestellen oder abonnieren unter: **shop.xbg-games.de**

Oder digital lesen: **epaper.computec.de**
Einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „XBG GAMES“ suchen.

NINTENDO MACHT FILME

Biz Präsident Kimishima erläutert Pläne für die nächsten Jahre.

Schon mehrfach wurde in der N-ZONE darüber berichtet, wie sich Nintendo mit sehr langsamen Schritten dem Film-Business zuwendet. In einem kürzlich geführten Interview plauderte Nintendo-Präsident Tatsumi Kimishima mit der *Asahi*-Zeitung über die Möglichkeiten, die das Unternehmen in den kommenden zwei bis drei Jahren in Betracht ziehe. Für besonders viel Aufsehen sorgte dabei die Aussage von Kimishima, dass Nintendo innerhalb dieser Zeit konkrete Filmpläne aufstellen könnte. Bereits in der jüngsten Vergangenheit habe man durch Kurzfilme wie etwa zu *Pikmin* oder *Star Fox* einiges an Erfahrung gesammelt, die sich schon jetzt bezahlt mache. Für welche Projekte man diese nun einsetzen möchte, verriet Kimishima nicht. Er deutete allerdings an, dass Filme zu *Super Mario* oder *The Legend of Zelda* durchaus eine Möglichkeit darstellen. Derzeit befinde man sich in Verhandlungen mit diversen Partnern, um solche Filme zu verwirklichen. Kimishima hob jedoch hervor, dass Nintendo dabei so viele Produktionsschritte wie möglich selbst durchführen möchte, um jederzeit die Kontrolle über das Projekt zu behalten. Offensichtlich sorgen die Narben, die frühe Filme wie *Super Mario Bros.* oder *The Wizard* (rechts) hinterlassen haben, immer noch dafür, dass Nintendo das Film-Business mit Samtpfötchen anfasst und sich vorsichtig herantastet.

RISE: RACE THE FUTURE

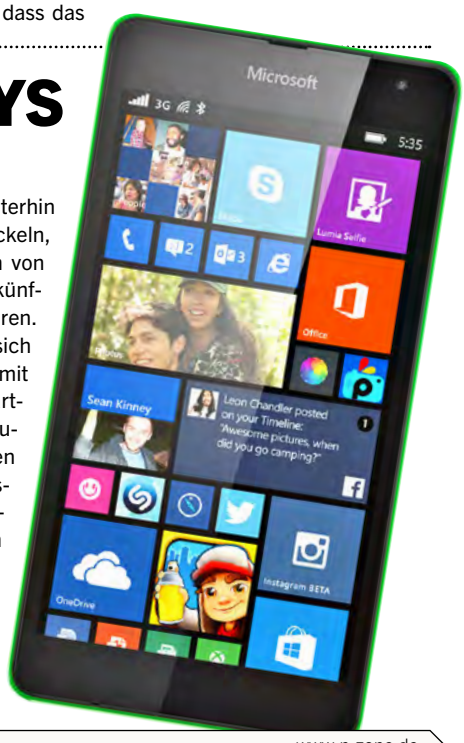
Wii U/3DS Die Macher von *Ironfall Invasion* arbeiten an einem NX-Racer.

Mit dem Cover-Shooter *Ironfall Invasion* hat das Entwicklerstudio VD-Dev im vergangenen Jahr bewiesen, dass Spiele dieser Art – wenn auch mit einigen Abstrichen – auf dem 3DS funktionieren können. Nun besinnt sich das Team aber wieder auf seine Hauptstärke, die im Rennspiel-Genre ihre Wurzeln hat. Bereits im kommenden Winter soll der Arcade-Racer *RISE: Race the Future* für diverse Systeme auf den Markt kommen. Gelistet werden unter anderem nicht nur die Wii U und der 3DS, auch Nintendos NX könnte mit einer Version zum Konsolenlaunch beglückt werden. Zwar wurde dies noch nicht offiziell angekündigt, doch der zeitnahe Release der Konsole samt der Tatsache, dass das Spiel für beide aktuellen Nintendo-Konsolen entwickelt wird, lässt diese Vermutung zweifelsohne aufkommen. Damit wäre *RISE: Race the Future* gegenwärtig das zweite Spiel, welches für die NX zum Launch erscheinen könnte. Sowohl das Studio als auch Nintendo selbst hat sich zu dieser Option noch nicht weiter geäußert. Es darf angenommen werden, dass frühestens auf der E3 erste Informationen um eine eventuelle NX-Version ans Tageslicht kommen.

AUS FÜR MICROSOFT-HANDYS

Biz Smartphone-Produktion eingestellt, fast 2.000 Jobs weg

Microsoft wird in Zukunft keine eigene Telefon-Hardware mehr herstellen. Das Unternehmen bestätigte Ende Mai entsprechende Berichte der finnischen Arbeitergewerkschaft und verschiedener Nachrichtenagenturen. Demnach sei Microsofts Rückzug aus dem von Samsung und Apple dominierten Geschäft beschlossen; fortan wolle man sich auf die Software-Entwicklung konzentrieren. Als Folge der Entscheidung fallen allein bei Microsoft Mobile in Finnland (der einstigen Handy-Sparte des örtlichen Herstellers Nokia) 1.350 Stellen weg. Zudem sind in anderen Ländern 500 weitere Arbeitsplätze von der Umstrukturierung betroffen. Insgesamt verlieren damit knapp 2.000 Microsoft-Beschäftigte ihren Job. Noch scheint bei Microsoft allerdings Uneinigkeit über die Zukunft nach der Umsetzung der Rationalisierungspläne zu herrschen. Geräte-Chef Terry Myerson betonte nämlich in einer E-Mail an die Mitarbeiter, dass Microsoft das Smartphone-Geschäft nicht vollständig verlasse: „Wir schrauben zurück, aber wir sind nicht raus!“. Microsoft werde demnach auch weiterhin eigene Geräte entwickeln, müsse die Produktion von Smartphones aber künftig stärker spezialisieren. Die Tage, in denen sich das Unternehmen mit seinen Microsoft-Smartphones der Marke Lumia und dem potenten Windows-10-Betriebssystem als selbst ernannter Big Player im Telefongeschäft inszeniert hat, dürften allerdings in jedem Fall gezählt sein.



N-ZONE

DEINE DIGITALE AUSGABE ÜBERALL DABEI!

N-ZONE begleitet dich jetzt überall – egal, ob auf Tablet, Smartphone, KindleFire oder im Browser. N-ZONE ist jetzt immer dabei.

Available on the App Store

JETZT BEI Google Play

amazon apps Available on kindle fire

1x anmelden – auf allen Plattformen lesen!

epaper.computec.de

Oder einfach den QR-Code scannen bzw. im Store unter „N-ZONE" suchen.

Digital-und-Print-Kombiabonnements der N-ZONE gibt's auf shop.n-zone.de.
N-ZONE und alle digitalen Magazine auch im iKiosk, OnlineKiosk und im Pressekatalog erhältlich.

computec MEDIA

Die besten Spiele der nächsten Monate: Danach sehnen sich unsere Leser derzeit am meisten!

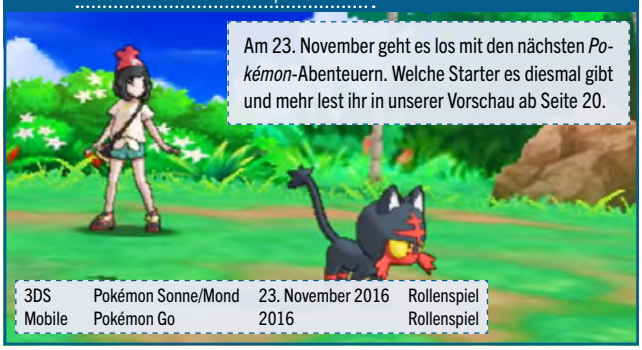
1 THE LEGEND OF ZELDA (Wii U/NX)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 2017

In diesem Monat bei „Alle warten auf *Zelda*" ist die Ruhe vor dem E3-Sturm. Nintendo hat versprochen, auf der Messe in Los Angeles ein absolutes *Zelda*-Feuerwerk abzubrennen – schließlich ist das neue Link-Abenteuer für Wii U und NX der einzige spielbare Nintendo-Titel auf der Messe. Freut euch schon mal auf unsere ausführlichen Spieleindrücke und Meinungen in der kommenden Ausgabe!

2 POKÉMON (3DS/MOBILE)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016



Am 23. November geht es los mit den nächsten *Pokémon*-Abenteuern. Welche Starter es diesmal gibt und mehr lest ihr in unserer Vorschau ab Seite 20.

3DS	Pokémon Sonne/Mond	23. November 2016	Rollenspiel
Mobile	Pokémon Go	2016	Rollenspiel

3 FIRE EMBLEM (Wii U/MOBILE)

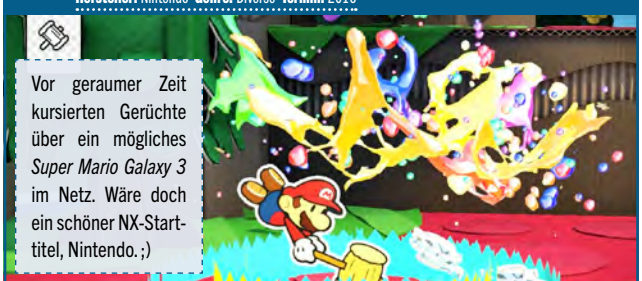
Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel/Strategie **Termin:** 2016

Mit *Tokyo Mirage Sessions #FE* verbindet Entwickler Atlus die *Persona*-Spiele mit Elementen aus *Fire Emblem*. Mehr dazu in unserem Test ab Seite 40.

Wii U	Tokyo Mirage Session #FE	24. Juni 2016	Rollenspiel
Mobile	Fire Emblem		nicht bekannt

4 SUPER MARIO (Wii U)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Diverse **Termin:** 2016

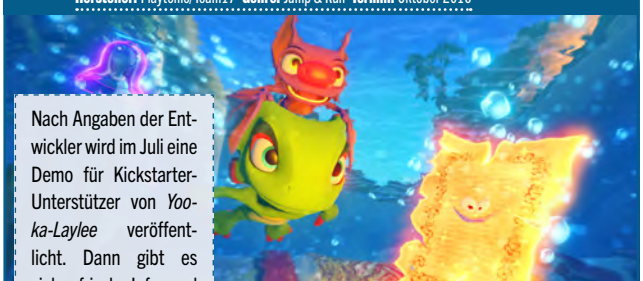


Vor geraumer Zeit kursierten Gerüchte über ein mögliches *Super Mario Galaxy 3* im Netz. Wäre doch ein schöner NX-Starttitel, Nintendo. ;)

Wii U	Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: Rio 2016	26. Juni 2016	Sportspiel
Wii U	Paper Mario: Color Splash		Rollenspiel

5 YOOKA-LAYLEE (Wii U)

Hersteller: Playtonic/Team17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016



Nach Angaben der Entwickler wird im Juli eine Demo für Kickstarter-Unterstützer von *Yooka-Laylee* veröffentlicht. Dann gibt es sicher frische Infos und erste Spieleindrücke.

6 KIRBY: PLANET ROBOBOT (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Jump & Run **Termin:** 10. Juni 2016

7 MONSTER HUNTER GEN. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Action-Rollenspiel **Termin:** 15. Juli 2016

8 LEGO STAR WARS: D. E. D. M. (Wii U/3DS)

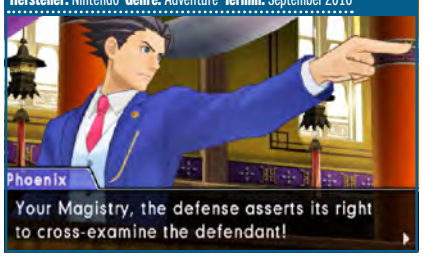
Hersteller: Warner Bros. **Genre:** Action-Adventure **Termin:** 28. Juni 2016

9 DRAGON QUEST VIII (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Rollenspiel **Termin:** 2016

10 ACE ATTORNEY: SPIRIT O. J. (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Adventure **Termin:** September 2016



Diese Spiele sind derzeit im Handel und bei den Lesern angesagt!

TOP 10 VERKAUF (Wii U)

1 NEW SUPER MARIO BROS. U

Entwickler: Nintendo
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 12/12
Spielspaß: 85%

Dank Nintendo-Selects-Rabatt verkauft sich der *Mario*-Klassiker derzeit am besten.

2	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
3	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
4	POKÉMON TEKKEN	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
5	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
6	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%
7	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
8	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
9	LEGO CITY: UNDERCOVER	Entwickler: Traveller's Tales Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/13 Spielspaß: 82%
10	THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER HD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/13 Spielspaß: 91%

TOP 10 LESER (Wii U)

1 THE LEGEND OF ZELDA: TWILIGHT PRINCESS HD

Entwickler: Tantalus Media
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 04/16
Spielspaß: 88%

Bei den Wii-U-Charts der N-ZONE-Leser hat sich diesmal nichts getan. Sind ja alles tolle Spiele.

2	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/15 Spielspaß: 91%
3	STAR FOX ZERO	Entwickler: Plat. Games/Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 85%
4	POKÉMON TEKKEN	Entwickler: Bandai Namco Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 04/16 Spielspaß: 82%
5	SUPER MARIO MAKER	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 10/15 Spielspaß: 85%
6	SPLATOON	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/15 Spielspaß: 90%
7	XENOBLADE CHRONICLES X	Entwickler: Monolith Soft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
8	MARIO KART 8	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 06/14 Spielspaß: 89%
9	SUPER MARIO 3D WORLD	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/14 Spielspaß: 92%
10	YOSHI'S WOOLLY WORLD	Entwickler: Good-Feel Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/14 Spielspaß: 83%

TOP 10 VERKAUF (3DS)

1 FIRE EMBLEM FATES

Entwickler: Intelligent Systems
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/16
Spielspaß: 90%

Fliegender Wechsel an der Spitze. *Fire Emblem* startet direkt durch.

2	YO-KAI WATCH	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
3	POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
4	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%
5	MARIO KART 7	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/12 Spielspaß: 94%
6	NEW STYLE BOUTIQUE 2 – MODE VON MORGEN	Entwickler: Syn Sophia Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/15 Spielspaß: 70%
7	MARIO & SONIC BEI DEN OLYMPISCHEN SPIELEN: RIO 2016	Entwickler: Sega Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 73%
8	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
9	NEW SUPER MARIO BROS. 2	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 08/12 Spielspaß: 91%
10	POKÉMON SUPER MYSTERY DUNGEON	Entwickler: Spike Chunsoft Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/16 Spielspaß: 76%

TOP 10 LESER (3DS)

1 FIRE EMBLEM FATES

Entwickler: Intelligent Systems
Hersteller: Nintendo
Test in: N-ZONE 06/16
Spielspaß: 90%

Bei unseren Lesern verdrängt der Taktik-Hit ebenfalls die Yo-kai.

2	YO-KAI WATCH	Entwickler: Level-5 Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 05/16 Spielspaß: 89%
3	POKÉMON ALPHA SAPHIR UND OMEGA RUBIN	Entwickler: Game Freak Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/14 Spielspaß: 86%
4	THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D	Entwickler: Nintendo/Grezzo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/15 Spielspaß: 92%
5	SUPER SMASH BROS.	Entwickler: Sora Ltd./Bandai Na. Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 11/14 Spielspaß: 90%
6	TOMODACHI LIFE	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/14 Spielspaß: 85%
7	MARIO & LUIGI: PAPER JAM BROS.	Entwickler: Alphadream Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 01/16 Spielspaß: 87%
8	BRAVELY SECOND: END LAYER	Entwickler: Square Enix Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 03/16 Spielspaß: 88%
9	THE LEGEND OF ZELDA: A LINK BETWEEN WORLDS	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 12/13 Spielspaß: 90%
10	ANIMAL CROSSING: NEW LEAF	Entwickler: Nintendo Hersteller: Nintendo	Test in: N-ZONE 07/13 Spielspaß: 80%

MITMACHEN! ALLE! JETZT! SOFORT!

Eure Meinung ist gefragt: Die neuen Most-Wanted-Leser-Charts der N-ZONE!

Bei unseren Most-Wanted-Charts mitzumachen, ist fortan einfacher als je zuvor: Auf unserer Homepage unter www.n-zone.de findet ihr in den Foren den Most-Wanted-Thread, in dem ihr die Wii-U- und 3DS-Spiele angebt, auf die ihr am sehnlichsten wartet. Natürlich könnt ihr uns eure Most-Wanted-Titel auch auf dem Postweg an folgende Anschrift senden: **Redaktion N-ZONE, Computec Media GmbH, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth**

SKYLANDERS IMAGINATORS

Action Schlachtet das Sparschwein: In *Skylanders Imaginators* baut ihr eure eigenen Helden und holt euch mächtige Senseis zur Verstärkung.

Die Doomlander unter Kaos attackieren die Skylands: Das Kampfsystem basiert – ähnlich wie bei den Vorgängern – auf vier verschiedenen Attacken, die Fähigkeiten wiederum auf dem Rang und der Ausrüstung.

Skylanders begründete 2011 einen wahren Spielzeug-Hype. Activision und Entwickler Toys for Bob entfachten die Sammelleidenschaft in jungen, aber auch in erwachsenen Spielern. Denn wie cool ist es denn bitte zu erleben, wie Plastikhelden dank NFC-Technologie plötzlich in einem Videospiel zum Leben erwachen? In den Folgejahren durften Spielzeugfreunde in *Swap Force* ihre eigenen Figuren zusammensetzen oder auch in *Superchargers* mit ihnen in die Luft gehen.

Hatte *Skylanders* über lange Zeit das Monopol auf dem sogenannten Toys-to-Life-Markt, so wurde es zuletzt reichlich eng. Denn mit *Lego Dimensions* und *Disney Infinity* drängten sich nicht lange danach gleich zwei weitere, große Namen beim Käufer auf. Und dann wären da natürlich noch Nintendos Amiibo-Figuren, die auf einem sehr ähnlichen Prinzip basieren. Da aber selbst die großzügigsten Eltern und Sammler irgendwann mal den Geldbeutel zuschnüren, fand zuletzt eine natürliche Auslese statt. Disney zog sich aufgrund geringer Einnahmen aus dem Videospielgeschäft zurück und stampfte im gleichen Atemzug *Disney Infinity* ein – trotz starker *Star Wars*- und Marvel-Lizenzen.

Und *Skylanders*? Für die geht es im Oktober mit *Skylanders Imaginators* weiter. Was die Konkurrenz treibt, interessiert das Team von Toys for Bob nicht. „Wir schauen nicht zu sehr auf andere, sondern kümmern uns um unser eigenes Projekt“, erklärt Executive Producer Jeff Poffenbarger bei der Ankündigung des neuen Spiels in London.

Aus Kristall geboren

Einen Blumentopf für seine originelle Geschichte gewinnt *Skylanders Imaginators* jedenfalls nicht. Der bereits aus den Vorgängern bekannte Bösewicht Kaos kehrt ein weiteres Mal zurück und will mithilfe der heraufbeschworenen Doomlanders die Skylands vernichten. „Wir halten die Story bewusst einfach. Denn letztlich geht es gar nicht darum, sondern um die Erschaffung eines eigenen Helden und dessen Fähigkeiten“, führt Jeff Poffenbarger im Gespräch aus.

Statt der hübschen Figuren landet diesmal zunächst nur ein Creation Crystal – also ein Baukristall – auf dem Portal. Dessen Element, etwa Feuer oder Eis, gibt die grundlegenden Fähigkeiten des Helden vor. Auf dem Chip des Plastikkristalls findet nur ein Charakter Platz. Diesen könnt ihr zwar überschreiben und verändern, wollt ihr aber eine zweite Figur (beispielsweise für einen anderen Mitspieler) aufbauen, benötigt ihr einen weiteren Kristall.

Die Golden Queen beherrscht als Sensei Sky-Chi-Powers und kann damit sogar Insektenschwärme heraufbeschwören.

Von Kopf bis Fuß

Die wichtigste Neuerung von *Skylanders Imaginators* ist der Editor. In diesem stellt ihr euren frisch gebackenen Hauptcharakter selbst zusammen, den ihr dann entsprechend in einem Creation Crystal abspeichert. Wie viele Bauteile es im fertigen Spiel geben wird, wollte Jeff Poffenbarger nicht verraten. Er schmunzelte lediglich und meinte: „Ich habe eine ziemlich genaue Idee davon, aber ich sage mal, es sind einige Hundert.“ Der Editor jedenfalls macht einen mächtigen Eindruck. Für das Äußere der Spielfigur wählt ihr in Bereichen wie Kopf, Ohren, Brust, Beine und Schwanz Teile aus. In der Präsentation bastelte man ein Wesen, das an den griechischen Gott Pan erinnerte – halb Mensch und halb Ziege. Mithilfe einfacher Schieberegler konnten dabei Beine oder Arme verlängert oder verbreitert werden. Mit ein bisschen Kreativität entstehen hier die merkwürdigsten Fabelwesen. Habt ihr mal keine Lust auf derlei Experimente, würfelt das Spiel seine Helden auch selbstständig aus. „Der Zufallsgenerator ist mein liebster Teil des Spiels. Will ich, dass mein Held anders aussieht, genügt ein Tastendruck und schon ist es erledigt“, grinst Poffenbarger im Gespräch. Blöd nur, dass man so immer wieder seinen bestehenden Charakter überspeichert und nicht etwa verschiedene Formationen sichern kann.

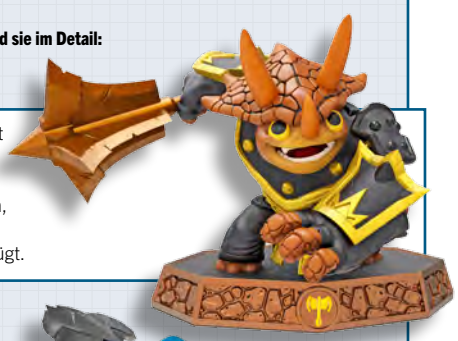
Viel entscheidender als das Aussehen der Protagonisten sind aber deren innere Werte. Ähnlich wie bei den Vorgängern sammeln die Editor-Skylander Erfahrungspunkte und steigen so mit der Zeit im Rang auf. Ihre Fähigkeiten werden mit den Werten Angriff, Verteidigung, Magie und Glück dargestellt. Mit jedem Stufenaufstieg verbessern sich auch diese Eigenschaften. Allerdings garniert Toys for Bob diese Mechanik noch mit weiteren Rollenspielelementen. Denn durch das Anlegen der Ausrüstung – also etwa der aktuellen Waffe, dem Rucksack oder der Panzerung – könnt ihr diese Werte noch weiter verbessern. Der Selbstbau-Held verwandelt sich also in *Skylanders Imagi-*

SO SEHEN DIE NEUEN FIGUREN AUS

In London stellte Activision insgesamt drei neue Figuren sowie einen der Creation Crystals vor. Das sind sie im Detail:

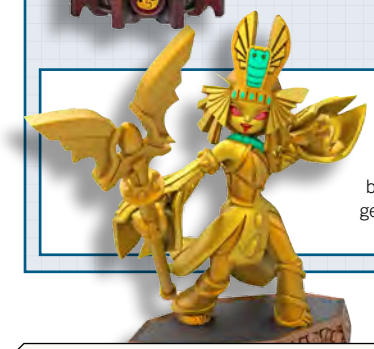
CREATION CRYSTAL

Auf dem Kristall findet der von euch selbst kreierte Charakter Platz. Mithilfe des Portals könnt ihr Veränderungen immer wieder zwischenspeichern. Allerdings speichert ihr lediglich einen Charakter darauf. Das Element des Steins entscheidet über dessen Fähigkeiten.



SEINSEI: TRI TIP

Tri Tip schwingt im Gefecht einen gewaltigen Morgenstern. Seine schwere Rüstung lässt darauf schließen, dass er über starke Defensiv- und Angriffswerte verfügt.



SENSEI: GOLDEN QUEEN

Golden Queen ist eine für *Skylanders Imaginators* zurückkehrende Schurkin. Kenner der Reihe sind ihr schon in *Skylanders: Trap Team* begegnet. Zu ihren Spezialattacken gehört das Heraufbeschwören eines gewaltigen Insektenschwarms.

SEINSEI: KING PEN

King Pen ist offenbar Teil der Smasher-Klasse. Er ist zweifellos die schönste der bislang vorgestellten Figuren und wirkt zudem mit vielen Details – wie etwa dem goldenen Brustpanzer und dem Gürtel – sehr wertig.

Wo Tri Tip mit seinem Morgenstern zuschlägt, wächst kein Gras mehr. Die Senseis öffnen übrigens bestimmte Bereiche innerhalb der Levels und können Schreine nutzen.

nators zu einem vollwertigen Charakter, den ihr wie in einem Rollenspiel umbauen und aufwerten könnt.

Ewig lockt das Loot

Ziemlich schnell wird klar, dass diesmal nicht unbedingt die Skylander selbst, sondern die eigenen Helden im Mittelpunkt stehen. „Die Motivation besteht im Aufleveln und Verbessern der eigenen Spielfigur. Die Ausrüstung spielt dabei eine entscheidende Rolle. Schließlich sehe ich ja, wenn ich neue Waffen oder Rüstungen anlege“, erklärt Jeff Poffenbarger kurz nach der Präsentation. Für steten Item-Nachschub sorgen bei *Skylanders Imaginators* einmal mehr Schatzkisten. Sie enthalten neue Bauteile, Ausrüstungsgegenstände oder andere nützliche Objekte.

Diese Belohnungen verstecken sich entweder irgendwo in der Spielwelt, werden nach Kämpfen zufällig von Gegnern fallen gelassen oder nach Schlachten mit den Bossgegnern verteilt. Der Spieleentwickler führt diesen Punkt noch einmal aus: „Wir verteilen unser Loot zufällig. Finde ich also eine Kiste, erhalte ich nicht immer die gleichen Objekte. Dadurch ist der Spielverlauf weniger berechenbar und man freut sich umso mehr über besonders gute Bauteile oder über mächtige Ausrüstungsgegenstände. Einzige Ausnahme bilden die Schatzkisten nach gewonnenen Bosskämpfen. Da wäre es unfair, wenn plötzlich womöglich ein schlechtes Objekt darin wäre. Deshalb geben wir diese Preise fest vor.“ Moment mal, Bosskämpfe? „Wir sprechen zum aktuellen Zeitpunkt noch nicht über potenzielle Gegner. Aber ja, es gibt Schlachten mit Endgegnern und sie werden natürlich super“, weicht der Executive Producer geschickt aus.

Damit *Skylanders Imaginators* im Verlauf nicht zu leicht wird, steigen alle Monster parallel zur eigenen Spielfigur mit auf. Erfahrene Spieler müssen sich also mit hochklassigen Charakteren ebenso anstrengen wie Einsteiger mit frisch geschlüpften Helden.

Die eigene Spielfigur baut ihr mithilfe des Charaktereditors zusammen. Habt ihr keine Lust, selbst am Aussehen zu schrauben, erstellt ihr einfach per Zufallsgenerator eine Figur. Der Haken: Auf den Creation Crystal passt nur eine Figur drauf.

Mr. Miyagi für Skylanders

Wer bis hierhin aufgepasst hat, dem fällt auf, dass das Portal und das Wechseln der Spielzeugfiguren bislang kaum eine Rolle gespielt haben. Damit Eltern und Sammler trotzdem zur Kasse gebeten werden, integriert Toys for Bob die sogenannten Senseis. Dabei handelt es sich um neue Skylander und alte Recken früherer Spiele – unterteilt in zehn Klassen wie Zauberer, Bowslinger oder Smasher. Insgesamt gibt es 30 dieser (Plastik-)Lehrmeister, davon 20 neue Figuren und 10 wiederkehrende Helden

SKYLANDERS BATTLECAST

Habt ihr seit dem 24. Mai schon einmal bei iTunes oder im Google Playstore vorbeigeschaut? Dann habt ihr vielleicht auch *Skylanders Battlecast* entdeckt.

Dabei handelt es sich um einen neuen Mobile-Ableger der Serie. Statt Spielfiguren kommen diesmal Spielkarten zum Einsatz. Diese repräsentieren Skylanders, Zauber oder Ausrüstungsgegenstände und können entweder im Ingame-Shop oder als echte Spielkarten im Handel gekauft werden. Mithilfe der Kamera eures Smartphones oder Tablets erweckt ihr diese dann per Augmented-Reality-Funktion zum Leben. *Skylanders Battlecast* erweist sich als launiges, aber nicht minder forderndes Kartenspiel. Es reicht zwar nicht an die Komplexität eines *Hearthstone* heran, trotzdem ist *Battlecast* ein hübsch anzuschauendes und vor allem gut spielbares Trading Card Game für unterwegs. Wer von *Skylanders* gar nicht genug bekommen kann, der sollte einen Blick riskieren. Die App ist kostenlos, Kartenpacks kosten zwischen 5,99 Euro (Booster-Pack – 8 Karten) und 9,99 Euro (Battle-Pack – 22 Karten).

Die Inszenierung der Kartenschlachten ist für ein Mobile-Spiel gut gelungen. Besonders die Darstellung der großen Figuren und ihrer Aktionen kann sich sehen lassen.

und Schurken. Platziert ihr einen Sensei auf dem Portal, verschwindet eure aktuelle Spielfigur und der Skylander erscheint auf dem Bildschirm. Mit ihm habt ihr nicht nur Zugriff auf frische Standard-Attacken, sondern auch auf sogenannte Sky-Chi-Kräfte. Dabei handelt es sich um exklusive Fähigkeiten der Senseis, die besonders großen Schaden anrichten. Die Golden Queen beispielsweise hetzt ihren Widersachern einen Insektenschwarm auf den Hals, der großflächig alles niedermacht, was nicht ausreichend Lebenspunkte auf dem Konto hat.

Doch ein paar hübsche Figuren und Superkräfte wären sicher nicht genug, um den Kaufpreis der Senseis zu rechtfertigen. Aus diesem Grund könnt ihr markierte Areale und spezielle Schreine – mit vermutlich besonders wertvollen Inhalten – auch nur mit bestimmten Senseis öffnen. Es gibt also exklusive Sensei-Inhalte, für die ihr indirekt bezahlen müsst. Außerdem erhöht der Einsatz jedes Lehrmeisters die Level-Begrenzung eures Charakters um eine zusätzliche Stufe. Im Klartext bedeutet das: Wer bereit ist, sein Geld in zusätzliche Figuren zu investieren, hat mit seinem eigenen Helden länger Spaß und kann diesen obendrein auch noch länger spielen.

Alles beim Alten?

Wie immer kann man geteilter Meinung über das Geschäftsmodell hinter *Skylanders* sein. Doch bei *Imaginators* entwickelt sich leider ein zunehmend mieses Gefühl in der Magengrube. Denn technisch und spielerisch tritt die Serie augenscheinlich auf der Stelle. Auch Jeff Poffenbarger bestätigt auf Nachfrage: „Wir benutzen weiterhin die Grafik-Engine von *Skylanders Superchargers*. Natürlich haben wir einige Veränderungen daran vorgenommen, aber wir glauben fest daran, dass wir mit dieser Technik weiterhin ein spektakuläres Spielerlebnis abliefern werden."

In den kurzen Gameplay-Abschnitten zeigte das Team einige Kampfszenen, die verdächtig an die Vorgänger erinnerten. Der Editor-Held schwingt seine Klinge mit dem Standardangriff und verfügt über einen an den Kristall gekoppelten Elementarangriff. Die selbst erstellten Figuren können keine Sky-Chi-Kräfte ausführen, lernen aber von den Senseis eine klassenspezifische Spezialattacke. Darüber hinaus gibt es noch einen bislang geheimen „Soul Gem"-Move, über den Poffenbarger noch nichts verraten wollte. Fest steht aber, dass *Skylanders Imaginators* weiterhin Kämpfe mit Geschicklichkeitspassagen und gelegentlichen Umgebungsrätseln kombiniert. Außerdem soll es auch Vehikelsequenzen und einen Zwei-Spieler-Couch-Koop geben. Hört sich alles verdächtig nach früheren *Skylanders*-Spielen an. Es bleibt daher abzuwarten, ob ein Charaktereditor und ein paar nett designte Senseis ausreichen, um auch eingefleischte Fans erneut zu überzeugen.

Olaf Bleich

MEINUNG
Olaf Bleich

„Trotz Senseis und Charaktereditor: Die Euphorie bleibt erst mal aus! "

Mit den vergangenen *Skylanders*-Spielen, speziell mit *Superchargers*, hatte ich wirklich meinen Spaß. Aber bei *Imaginators* fehlt mir etwas die Innovation und Vision dahinter. Die Mischung aus Charaktereditor, gesperrten Kisten oder Gebieten und kostenpflichtigen Senseis überspannt den Bogen in meinen Augen langsam. Toys for Bob wandert auf einem schmalen Grat zwischen Fanservice und Gewinnoptimierung. Die Methoden, um Sammlern und Eltern das Geld aus der Tasche zu leiern, nehmen langsam überhand. *Skylanders Imaginators* wirkt auf mich wie eine souveräne Fortsetzung mit gewohnter Technik und solider Spielmechanik. Die kurze Präsentation stellte die Stärken des Titels in den Vordergrund, ließ aber gleichzeitig viele Fragen offen. Ich bin daher nur verhalten optimistisch.

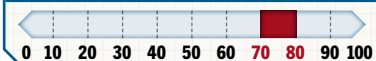
***Skylanders Imaginators* ist abwärtskompatibel, ergo könnt ihr auch alte Figuren benutzen. Allerdings benötigt ihr die Senseis wie King Pen, um beispielsweise den Level-Cap eurer Spielfigur zu erhöhen oder um klassenspezifische Fertigkeiten freizuschalten.**

INFOS

Hersteller: Activision
Entwickler: Toys for Bob
Alternative: Skylanders: Trap Team
Termin: 14. Oktober 2016

Screen-Info: Das hier abgedruckte Bildmaterial wurde von Activision zur Verfügung gestellt. Die Erstellung eigener Screenshots war leider nicht möglich.

WERTUNGSTENDENZ



POKÉMON SONNE & MOND

Rollenspiel Ein Spiel. Eine Fangemeinschaft. Drei charmante Starter-Pokémon. Eine der beliebtesten Spielereihen der Welt kehrt im November endlich mit einem neuen Abenteuer zurück!

Stellt euch vor, ihr liegt am Meer. Die Sonne brennt euch auf die Haut. Die Wellen klatschen gegen Klippen. Unter euch der weiche Sand. Über euch nur blauer Himmel. Ihr werdet dösig in der Hitze, vergesst die Sonnencreme, bereuen werdet ihr das aber erst in ein paar Stunden. Zum Rauschen des Wassers driftet ihr in eure Träume ab. Dort ist alles möglich. Eine Arena voller Menschen, die euch zujubeln. Ihr habt es endlich geschafft. Ihr seid der Allerbeste geworden. Ganz allein habt ihr euch durchgeschlagen und auf eurem Weg habt ihr Hunderte neuer Freunde kennen und lieben gelernt. Ihr werdet gerade als Champ gefeiert, als euch ein seltsames Geräusch aus euren Gedanken reißt. Ein Platschen, wie von einem Fisch an Land. Augen auf. Geblendet von der Sonne, hört ihr nur „Karpador, Karpador!“. Ein Vogel fliegt tief über eure Köpfe hinweg. Nicht nur irgendein Flugobjekt, nein, eine Möwe, um genau zu sein ein Wingull. Verwirrt? Nun, ihr braucht euch nicht in den Arm zwicken, denn das ist kein Traum. Ein weiteres Pokémon-Abenteuer ruft, und diesmal geht's auf die traumhaften Inseln rund um Hawaii. Aloha, Freunde der Pocketmonster!

Ab ins Paradies

Der erste Trailer der lange ersehnten siebten Generation sprengten schon zur Nintendo Direct im Februar das Internet in tausend Stücke, als sich die Fans – die hier schreibende Redakteurin eingeschlossen – wie

Kukui ist anscheinend eines der ersten freundlichen Gesichter der neuen Story und zudem der neue Pokémon-Professor. Hätte man ihm gar nicht zugetraut.

Wer die Wahl hat, hat die Qual. Überlegt euch gut, welches dieser süßen Tierchen ihr euch schnappt. Schließlich verbringt ihr dann viel Zeit mit dem gewählten Pokémon.

So sehen die legendären Pocketmonster der siebten Generation aus. Links seht ihr Lunala aus *Pokémon Mond* und rechts Solgaleo aus *Pokémon Sonne*.

wilde Hyänen auf jeden Frame des Videos stürzten. Viel kam dabei nicht rum und nun, knapp drei Monate später, bekam die Pokémon-Gemeinschaft zwei neue mit Informationen gespickte Trailer spendiert. Offensichtliches zuerst: Es wird warm! Die zu erkundende neue Region hört auf den Namen Alola, eine Inselgruppe, die Hawaii nachempfunden sein soll. Dementsprechend bunt wird es auch. Das strahlend blaue Meer ist überall zu sehen, Palmen schmücken jeden Weg und vom wunderbaren Hibiskus ganz zu schweigen. Wer nun befürchtet, dass die Gegend einseitig wirken könnte, wird schon in den ersten Sekunden eines Besseren belehrt. Natürlich gibt es auch im neuesten Abenteuer Städte zu erkunden, Wälder zu durchforsten und Berge zu erklimmen. Und dabei viele neue Pokémon zu fangen. Handlungstechnisch sieht es laut Trailern noch nicht nach großen Überraschungen aus. Ihr zieht mit eurer Mutter – einen Vater hat man noch nicht gesehen – auf die Inselgruppe Alola. Weiterhin namentlich genannt wurde bislang eine Handvoll von verschiedenen Personen, beispielsweise der locker auftretende Kukui. Von diesem Herrn bekommt der Spieler sein erstes Pokémon. Auch wenn es zunächst mal gar nicht danach aussieht: bei Kukui handelt es sich um den neuen Pokémon-Professor. Er ist derjenige, der euch die drei Starter vorführt. Einen neuen besten Kumpel und späteren Rivalen hat Nintendo in Form von Tali ebenfalls schon vorgestellt. Wie in den Vorgängern werdet ihr dem sympathischen Zeitgenossen immer wieder im Spiel über den Weg laufen. Als vorläufig letzte im Bunde tauchte im neuesten Trailer noch Kukuis geheimnisvolle Assistentin Lilly auf. Mit Sonnenhut, Reisetasche und blonder Lockenpracht wird auch sie bestimmt eine tragende Rolle in *Pokémon Sonne* und *Mond* spielen! Ein frühes Artwork von ihr gab es übrigens schon im Reveal-Trailer zu sehen.

Aus den Trailern geht mit diesem Screenshot hervor, dass der eigene Spieler-Charakter wie in *X* und *Y* wieder angepasst werden kann.

Schwere Wahl – oder auch nicht

Wie schon seit 20 Jahren üblich, – die gelbe Edition mal ausgenommen – gibt es auch in *Pokémon Sonne* und *Mond* „nur" drei Starter-Tierchen, aus denen ihr wählen dürft. Nie war das eine leichte Wahl, die meisten Spielminuten hat man schon immer für diese Entscheidung verwendet. Gott sei Dank wurden die Starter ja nun schon ein halbes Jahr vor Release vorgestellt. Ihr habt also viel Zeit zum Überlegen, auch wenn das für die meisten nicht nötig sein wird. Schon kurz nach Ausstrahlung des Trailers spaltete sich die Fangemeinschaft in zwei große und ein eher kleineres Lager. Man fragt sich, ob Starter-Pokémon

Ein Blick auf einen Teil der neuen Alola-Region. Bei den vielen Inseln gehört Surfer vermutlich zur Grundausstattung vieler Trainer.

Neben den beschaulichen Palmenhainen, Wäldern und Gebirgspfaden werdet ihr in *Pokémon Sonne & Mond* natürlich auch wieder Städte unsicher machen.

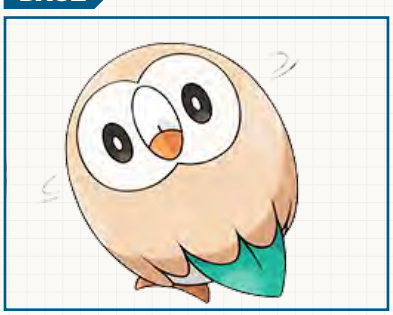
In vielen Dörfern und Städten trefft ihr auf neue Charaktere. Wer von ihnen zu den Arenaleitern gehört, ist bei der ersten Begegnung nicht immer sofort ersichtlich.

die Internetgemeinschaft der Pokémon-Fans jemals so polarisiert haben wie jetzt. Aber genug um den heißen Brei herumgeredet. Heidi Klum wäre stolz auf dieses in die Länge ziehen einer Verkündung. Hier sind die Starter: Bauz, ein Eulenpokémon, Typ Gras-Luft. Flamiau, wie der Name vermuten lässt, eine Katze mit dem Typ Feuer. Zu guter Letzt Robball, Robbe und dementsprechend vom Typ Wasser. Sieger der Herzen? Ganz klar: Bauz! Die kleine Eule bringt die Spieler endlich wieder einmal dazu, sich ein Pflanzentierchen zu Gemüte zu führen, und füllt eine große Lücke in der Pokémon-Geschichte. Neben Hoothoot und Noctuh aus den Editionen *Silber* und *Gold* gab es nämlich kein einziges richtiges Eulenpokémon mehr. Eine lange Zeit, 15 Jahre um genau zu sein. Umso mehr freut sich die Fangemeinde natürlich, besonders über den speziellen Typ des Kauzes. Pflanze-Flug ist nämlich fast so selten wie die Eule an sich. Diesen Typ bekamen bisher nur Hoppspross, dessen Weiterentwicklungen Hubelupf und Papungha und das dinosaurierähnliche Pokémon Tropius. Eine echte Sensation also und besonders als Anfangsfreund eine gute Wahl, da es somit nicht nur gegen Wasser, sondern auch gegen den eigenen Typ Pflanze effektive Attacken vollbringen kann. Nicht ganz so beliebt, aber trotzdem nicht der Verlierer der Runde ist Flamiau. Eine Feuerkatze, die mit ihrem gelangweilten Blick genau das vertritt, was die meisten Katzenbesitzer auch kennen. Ein wenig Ignoranz und Eitelkeit, aber auch ein wirklich guter Freund. Der

DIE STARTER-POKÉMON IM DETAIL

Wir stellen euch die bereits bekannten Infos der neuen Starter-Pokémon noch einmal ganz genau vor. Dann könnt ihr in Ruhe euren Favoriten bestimmten.

BAUZ



Kategorie: Laubflügel
Größe: 0,3 m
Gewicht: 1,5 kg
Typen: Pflanze + Flug
Bereits erlernte Attacke: Blattwerk

Bauz ist das süße Pflanzenpokémon, das die Fangemeinde brauchte, um diesem Typ mal wieder einen Blick zu schenken. Diesen schenkt nicht nur ihr eurem Schützling, sondern er auch euch. Bauz kann seinen Kopf nämlich, ganz Eule, um 180° drehen. Etwas gruselig, aber dem kleinen Kauz mit der Fliege kann man kaum etwas übel nehmen. Wie sich der Kleine weiterentwickelt, ist noch ungewiss, eines wurde jedoch angeblich bereits geleakt: Bauz wechselt vermutlich seinen Typ bei der nächsten Entwicklung von Pflanze und Flug zu Ersterem plus Boden. Das bleiben jedoch nur Vermutungen, basierend auf zugreifbaren, aber nicht angezeigten Bildern einer japanischen Pokémonseite.

FLAMIAU

Kategorie: Feuerkatze
Größe: 0,4 m
Gewicht: 4,3 kg
Typ: Feuer
Bereits erlernte Attacke: Glut

Flamiau ist eine typische, eher gelangweilt aussehende Katze. Ihre Fellfarbe ist jedoch nicht das einzige Besondere an ihr: Sie ist leicht entflammbar, besonders ihre Haare. Wie jede Katze würgt auch Flamiau gerne Fellbälle hervor, nutzt diese dann aber praktischerweise gleich als Angriffsmöglichkeit. Entzündete, ausgewürgte Fellbälle. Das hat doch was. Da kann man nur froh sein, wenn sich die Hauskatze das nicht auch aneignet. Nein, Garfield! Hör auf, die Vorhänge anzukokeln. Böse Mietz! Ähem. Flamiau behält voraussichtlich seinen Typ Feuer. Doch wer weiß, was aus dem kleinen Kätzchen werden könnte, möglicherweise ein schwarzer Panther?

ROBBALL

Kategorie: Seehund
Größe: 0,4 m
Gewicht: 7,5 kg
Typen: Wasser
Bereits erlernte Attacke: Aquaknarre

Halb Robbe, halb Ball! Nicht ganz, aber mit Bällen kennt sich der kleine Akrobat Robball bestimmt gut aus. Mit einem Aussehen, als wäre er gerade aus einem Zirkus entflohen, weiß er gut umzugehen, und schleicht sich langsam, aber sicher in die Herzen der Fans. Die Robbe ist sehr gelenkig, sportlich und kann bis zu 40 km/h schnell schwimmen – Letzteres wird man beim Surfer dann wohl nicht mehr merken. Wie schon Bauz, könnte Robball mit einer Evolution auch einen anderen Typ hinzugewinnen. Laut der zuvor erwähnten japanischen Seite könnte dieser Typ Kampf sein. Wäre zumindest kein Wunder bei einem durchtrainierten Robben-Pokémon.

Wie im japanischen Trailer gezeigt, wird es wohl Kämpfe geben, an denen die Trainer und womöglich auch das Publikum teilnehmen können.

Vermutlich die Mutter des Protagonisten. Im Hintergrund sieht man bereits ein Mauzi – auch die alten Pokémon ziehen natürlich wieder ins Spiel ein.

letzte im Bunde ist Robball. Ein Robben-Pokémon, das ein wenig an Zirkus erinnert. Natürlich ebenso süß wie der Rest, ist die Gestaltung von diesem jedoch nicht so kreativ und aufgefallen wie bei den anderen beiden. Genügend Fans hat der kleine Akrobat jedoch trotzdem. Und je nachdem, wann die Weiterentwicklungen und deren Aussehen preisgegeben werden, kann sich diese Fanverteilung noch drastisch ändern. Es bleibt also weiterhin spannend.

Es wird legen…wartet…där!

Ebenso spannend war die Preisgebung der legendären Pokémon der neusten Teile, besonders da diese kaufentscheidend für die jeweilige Edition sind. „Sonne“ und „Mond“ ließen ja schon vorher sehr viele Vermutungen zu, die dann durch den neusten Trailer mehr oder weniger gedeckt wurden. Für die Edition *Sonne* geht der König der Pokémon namens Solgaleo an den Start – auch der Favorit der meisten Fans, wie es aussieht. Aber nicht nur irgendein Raubkätzchen, nein, ein weißes riesiges Ungetüm mit einer Mähne wie die Sonne. Überraschend ist dabei, dass Solgaleo trotz seines feurigen Aussehens der Psycho- und Stahl-Klasse zugeordnet ist. Das krasse Gegenteil bekommen die Käufer von Edition *Mond* mit der Fledermaus Lunala, eine Mischung aus UhaFnir und einem Megabrutalanda. Wie schon Solgaleo ist Lunala ein Psycho-Pokémon, gehört aber gleichzeitig auch der Geist-Klasse an. Eine äußerst ungewöhnliche Mischung, sind Geist-Attacken doch seit längerer Zeit schon äußerst effektiv gegen Psycho-Anhänger. Ob sich Schadensboni und Malusse hier gegenseitig aufheben, lässt sich jetzt aber noch nicht eindeutig sagen. Dazu müssen wir sie erst einmal fangen.

Anders als in den beiden Vorgängern *X/Y* (unten) und *OR/AS* weisen die Charaktere deutlich realistischere Proportionen auf. Und das nicht nur in den Zwischensequenzen.

Schüler wird zum Meister

Grafisch ist es nach *X* und *Y* fast schon logisch, dass euch in *Sonne* und *Mond* nicht plötzlich eine alte Gameboy-Aufmachung überrennen wird. Natürlich ist alles an die sechste Generation angelehnt, dennoch um einiges verbessert. Proportionen wirken nun nicht nur in den Zwischensequenzen echter und natürlicher. Und auch andere bekannte Features aus dem Vorgänger ziehen ins Spiel ein. So können auch wieder Hautfarbe und Aussehen des Charakters voreingestellt werden. Ob es auch wieder Boutiquen und einen Friseur geben wird, bleibt abzuwarten, es ist aber ziemlich wahrscheinlich. Bis November scheint es für eingefleischte Fans nun noch extrem lange, aber Nintendo wird uns zum Glück schon bald wieder mit neuen Infos füttern und die Vorfreude am Leben erhalten. Um der genialen Eule mit Fliege (ja, auch den anderen Startern) willen hoffen wir – das heißt besonders die Autorin dieses Textes – dass sich das Warten wirklich lohnt. **Laureen Eggmann**

MEINUNG
Laureen Eggmann

„OMG. Es ist eine Eule! Die Vorbestellung ist so was von raus!“

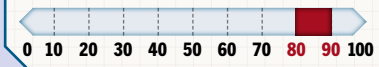
Habemus Noctuam. Wir haben Eule! Oder so was in der Art war mein Gedanke, auch nach dem zehnten Ansehen des Trailers mit anschließender Feier des neuen Spiels. Seit Hoothoot warte ich Eulenfreund auf ein neues knuddeliges Pokémon dieser Art. Endlich bekomme ich eines, und das schon als Starter. Ich hoffe nur sehr, dass der kleine, süße Kauz süß bleibt und nicht zu einem hässlichen Etwas mutiert. Aber dafür gibt es ja dann einen Ewigstein, damit er – wie Peter Pan – niemals erwachsen werden muss. Man merkt, ich freue mich schon sehr. Ich hoffe nur, dass alle meine Lieblingsfeatures wieder einen Weg ins Spiel finden werden: der Friseur und die Klamottenläden aus *X* und *Y*, das Pokémonradar aus *Alpha Saphir* und *Omega Rubin*, und was natürlich der Supergau wäre, wenn mir ein Pokémon hinterherlaufen könnte wie Pikachu in *Edition Gelb* oder der erste des Teams in *Heartgold* und *Soulsilver*. Aber das sind ja nur die Träume und Wünsche eines eingefleischten *Pokémon*-Fans.

INFOS

Hersteller: Nintendo
Entwickler: Game Freak
Alternative: Pokémon Omega Rubin & Alpha Saphir
Termin: 23. November 2016

Screen-Info: Die hier abgebildeten Bilder stammen allesamt aus dem ersten Gameplay-Trailer zu den Spielen, der im Mai veröffentlicht wurde.

WERTUNGSTENDENZ



POKÉMON GO

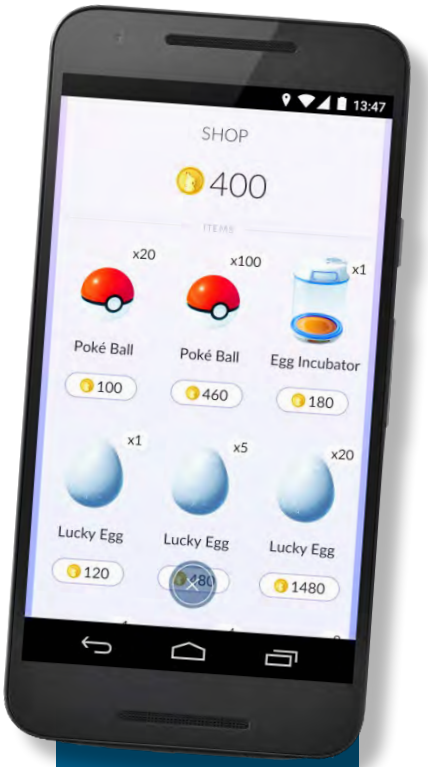
Mobile

Rollenspiel Wenn dieses Jahr das Pokémon-Spiel mit Augmented Reality auf Smartphones aufschlägt, solltet ihr über die Gameplay-Details Bescheid wissen. Wir verraten euch, welche spannenden Kämpfe euch in *Pokémon Go* erwarten.

Es wird ein spannendes Novum in der Geschichte der *Pokémon*-Marke: *Pokémon Go* wird das erste Rollenspiel der Reihe, das auf Smart-Geräten erscheint und dazu anregt, mit seinem Handy oder Tablet an die frische Luft zu gehen und Pokémon zu fangen. Dank Kamera und Augmented-Reality-Feature seht ihr durch den Screen eures Geräts wie durch ein Fenster und haltet nach wilden Pokémon Ausschau. Mehr als hundert der Taschenmonster soll es zu entdecken geben und ihr könnt sie alle fangen, indem ihr mit dem Touchscreen Pokébälle werft. So weit, so bekannt. Nun gibt es aber neue Details zum Gameplay des potenziellen Smartphone-Krachers.

Teamarbeit

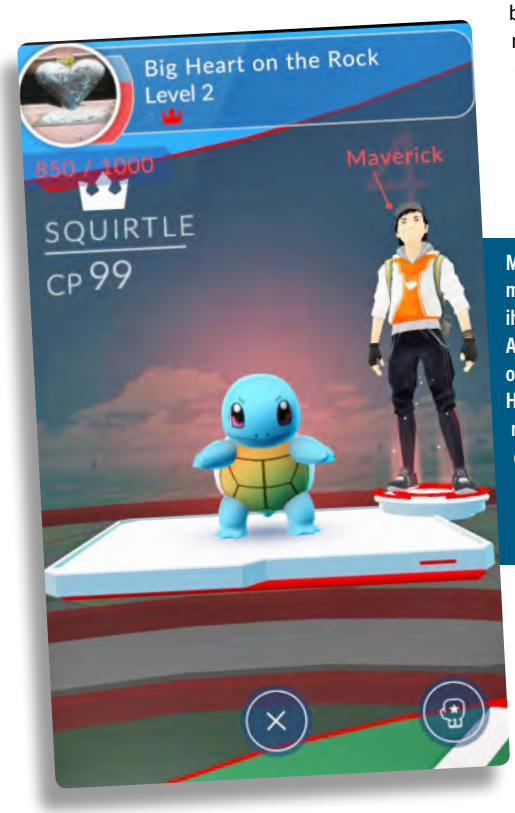
Im Verlauf des Spiels wird die Möglichkeit bestehen, einem von drei Teams beizutreten und sich fortan in der Gemeinschaft in Arenakämpfen mit anderen Teams zu messen. Ist man Mitglied eines Teams, kann man seine Pokémon-Arenen zuweisen. Genau wie die Pokémon selbst kann man die Arenen an realen Orten finden. Auch sogenannte PokéStops soll es geben. Dabei handelt es sich um Shops, die man aufsuchen muss, um sich beispielsweise mit Items einzudecken. Es scheint also, als würde einiges an Laufarbeit auf die Fans zukommen, wenn sie ihre Kämpfe gewinnen möchten. Apropos: Auch zum Herzstück der Serie, den Pokémon-Kämpfen, sind nun weitere Informationen bekannt, denn man kann mit anderen Trainern um die Kontrolle von Arenen kämpfen. Dabei ist es im Kampf möglich, den Attacken der gegnerischen Pokémon über Wischgesten auf dem Touchscreen auszuweichen. Streicht man auf dem Bildschirm nach links oder rechts, sucht das eigene Pokémon Deckung. Stellt man sich geschickt an und erringt einen Sieg, kann man den Prestigelevel der jeweiligen Arena senken. Ist er bei null angelangt, übernimmt das eigene Team die Kontrolle über die Arena.



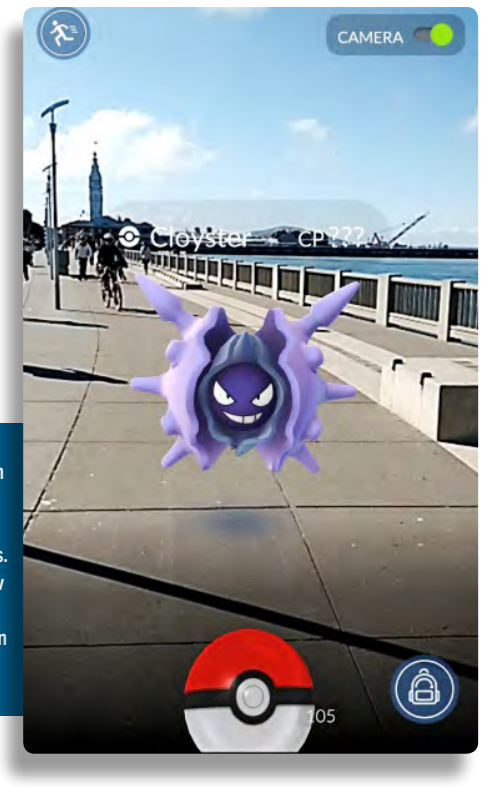
In sogenannten PokéStops kauft ihr Items. Optional blecht ihr mit Echtgeld, um euch schneller zum Erfolg zu verhelfen.

Level um Level

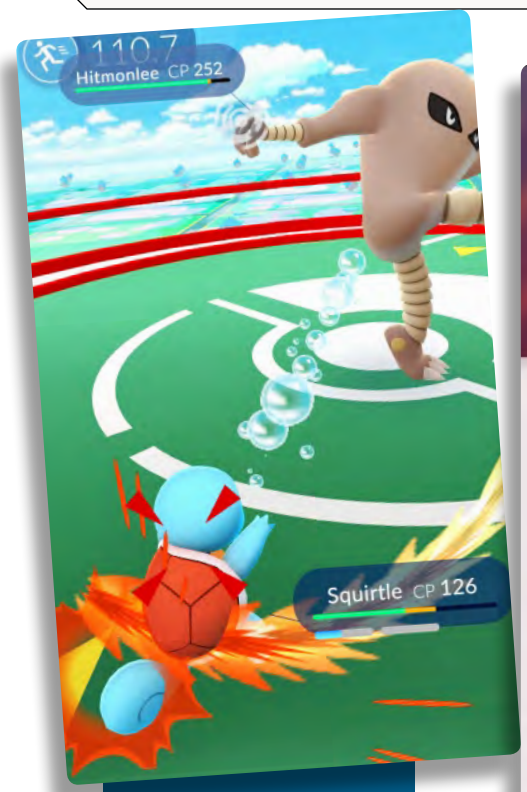
Nach dem Sieg kann man der Arena ein Pokémon zuweisen und sie fortan selbst verteidigen. Teammitglieder können dann ihre Pokémon gemeinsam mit den verteidigenden Taschenmonstern trainieren lassen, um ihr Prestige und den Level der Arena zu erhöhen. Mit Levelanstiegen kann man weitere Pokémon zur Verteidigung abstellen. Außerdem ist es möglich, sich mit Freunden zusammenzuschlie-



Mit euren Pokémon beschützt ihr eure eigenen Arenen oder erobert gegnerische Hallen. Trainiert ihr mit euren Freunden, baut ihr eure Arena nach und nach zur Festung aus.



Austos ist bevorzugt an Gewässern anzutreffen und die Entwicklungsstufe von Muschas. Besonders effektiv ist es gegen Feuerpokémon. Ein guter Fang für den Trainer.



Schiggy und andere Pokémon können gegnerischen Attacken ausweichen, indem ihr auf dem Screen nach links und rechts wischt.

Mit Glurak ist ein alter Bekannter dabei. Insgesamt 100 Pokémon könnt ihr in *Pokémon Go* entdecken und weiterentwickeln.

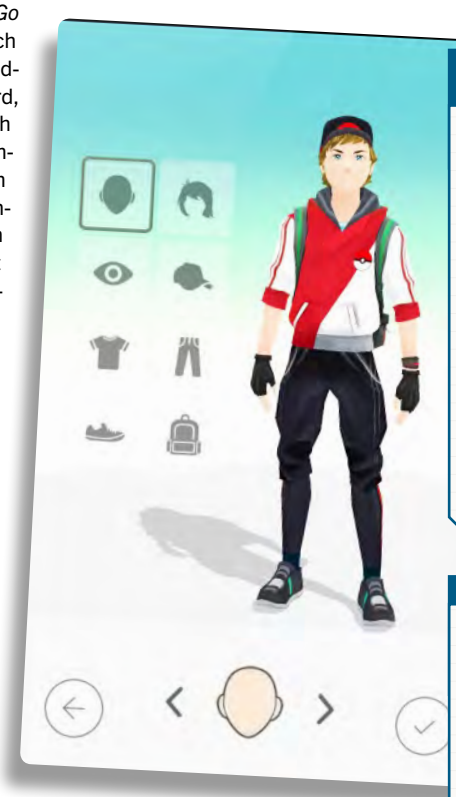
Ein Alpollo in der Wohnsiedlung findet ihr durch geduldiges Scannen eurer Umwelt oder das Pokémon-Go-Plus-Gerät.

ßen und gemeinsam in gegnerischen Arenen anzutreten. Damit steigert man seine Chancen, besonders starke Arenen schneller einzunehmen. Einnehmend soll auch euer Trainer-Avatar auf euch wirken. Deshalb bietet *Pokémon Go* einige Optionen, euren Charakter zu personalisieren. So sollen etwa Kleidung und Accessoires helfen, euer Alter Ego nach eurem Gusto zu individualisieren. Die fein gemachten Trainer-Abbilder sind dann auf der Karte und der Profilseite zu sehen sowie in Arenen, die sich unter eurer Kontrolle befinden.

Profi-Ausrüstung

Damit auch niemand auf der Reise auf Irrwege gerät, gibt es ein optionales Gerät: Das sogenannte Pokémon Go Plus ist ein kleines Bluetooth-Device, welches sich mit dem Smartphone verbindet und mit Licht- und Vibrationssignalen auf Geschehnisse im Spiel hinweist. So lässt es euch beispielsweise wissen, wann ein Pokémon in der Nähe auftaucht, und lässt euch per Knopfdruck sogar Monster fangen und andere einfache Aktionen durchführen. Wenn *Pokémon Go* dieses Jahr dann endlich für iOS- und Android-Geräte erscheinen wird, werden übrigens auch die berüchtigten In-App-Käufe vorhanden sein, die man aus anderen Mobile-Spielen bereits kennt. Hier ist es jedoch nachvollziehbarer als bei manch anderem Titel, denn immerhin ist *Pokémon Go* grundsätzlich erst einmal kostenlos. Mit eurem Baren dürft ihr dann im Spiel aber sogenannte Poké-Münzen kaufen, die als Währung fungieren und mit denen man Power-ups und Items erstehen kann. Das sollte verschmerzbar sein, solange man nicht gezwungen ist, für den Erfolg zu blechen. Das wäre ein echter Spaßkiller für *Pokémon*-Fans!

Sebastian Zelada



Euren Trainer-Avatar könnt ihr individuell gestalten und Gesicht, Frisur und Kleidung an eure Vorlieben anpassen, bis er euch gefällt.

MEINUNG
Sebastian Zelada

„Pokémon im Louvre fangen oder sich vors Auto schmeißen."

Mir fallen einige abstruse Ideen ein, denke ich an spaßige Möglichkeiten oder Dinge, die mit *Pokémon Go* schiefgehen können. Ich sage es bereits jetzt, liebe Kinder: Augen auf beim Pokémon-Fang, denn das schönste Pikachu bringt nichts, wenn man dafür vor ein fahrendes Auto läuft. Abgesehen davon klingt das Konzept aber durchaus vielversprechend und könnte tatsächlich eine kleine Revolution in der Welt der Videospiele anstoßen. Denn mit so viel Bewegung, die *Pokémon Go* voraussichtlich von euch fordert, scheint es, als ob ihr viel Zeit an der frischen Luft verbringen werdet. Ich hoffe, dass wir spielerisch nicht enttäuscht werden, denn das Spiel ist eine echte Wundertüte. Aber der Gedanke, beim Sonntagsspaziergang ein Garados aus dem Fischteich zu ziehen, lässt mich auf einen großen Fang hoffen.

INFOS

Hersteller: The Pokémon Company/Nintendo
Entwickler: Niantic/Game Freak
Alternative: -
Termin: 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen direkt von Niantic und der Pokémon Company und zeigen, wie das fertige Spiel aussehen soll.

WERTUNGSTENDENZ

Ausgestreckter Zeigefinger, zurückgegelte Haare, blauer Anzug: So kennen und lieben wir Phoenix (mit einer Laissez-faire-Ausnahme in *Apollo Justice*) seit dem ersten Teil.

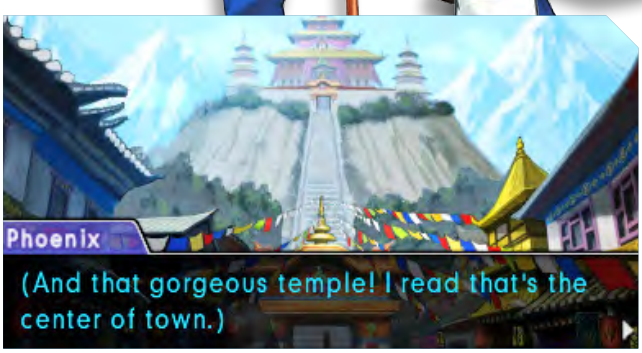
Als oberstes Medium bestimmt Rayfa Padma Khura'in die Rechtsprechung.

PHOENIX WRIGHT ACE ATTORNEY SPIRIT OF JUSTICE

Adventure Die Geister, die ich rief, die werd' ich nicht mehr los – und sie zerren uns vor Gericht, wo wir in Gestalt von Phoenix, Apollo und Co. wieder einmal spannende Fälle lösen müssen.

Jetzt ist es also raus: *Phoenix Wright: Ace Attorney* 6 wird im September als 3DS-eShop-Download bei uns erscheinen und den Untertitel *Spirit of Justice* tragen. Der Name kommt nicht von ungefähr: Traten wir in der Rolle von Phoenix Wright in den vergangenen Spielen zwar schon mehrmals mit den Toten in Kontakt, zieht es uns diesmal gleich in ein Städtchen, in dem das Übersinnliche Teil des Alltags ist. Ebenfalls ungewöhnlich: In Khura'in – so heißt das Örtchen – werden Gerichtsfälle nicht von Staatsanwälten und Verteidigern ausgefochten. Stattdessen bestimmen Medien unter der Leitung der Hohepriesterin Rayfa Padma Khura'in das Schicksal der Angeklagten – so auch jenes des jungen Mönches Ahlbi Ur'gaid, der wegen Mordes an einer Tempelwache angeklagt ist und zudem beschuldigt wird, einen wertvollen Juwel geraubt zu haben. Dieses unprofessionelle Verfahren kann Phoenix natürlich nicht einfach geschehen lassen und springt dem Mönch als Verteidiger an die Seite. Ebenfalls mit an Bord: das spirituelle Medium und Phoenix' ursprünglicher Sidekick, Maya Fey, die, abgesehen von einem Auftritt im Spin-off *Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney* nach langer Spiele-Absenz endlich ihre (hoffentlich) glorreiche Rückkehr feiert! Und während Phoenix und Maya sich in Khura'in mit dem seltsamen Gerechtigkeitsverständnis herumschlagen müssen, stellen sich die Junganwälte Apollo Justice und Athena Cykes in Tokyo (beziehungsweise San

Zumindest in den Abschnitten, wo wir Phoenix spielen, müssen wir uns an einen neuen Richter gewöhnen. Hoffentlich ist er genauso verwirrt wie der übliche Rechtsprecher!



Wenn wir nicht gerade im Gerichtssaal Zeugenaussagen auseinandernehmen, erkunden wir in Gestalt unserer Staranwälte verschiedene Tatorte und Örtlichkeiten.

Apollo Justice darf nach einer Hauptrolle im vierten Teil der Reihe erneut ran und beweist in seinem eigenen Gerichtsfall, dass ein guter Anwalt in ihm steckt.

Wie auch schon im direkten Vorgänger und im Spin-off *Professor Layton vs. Phoenix Wright*, werden die verschiedenen Figurenmodelle in 3D berechnet.

In Khura'in erleben wir den ersten Fall des Abenteuers. Wie üblich dient das Einstiegs-Mordrätsel als Tutorial der Spielgrundlagen.

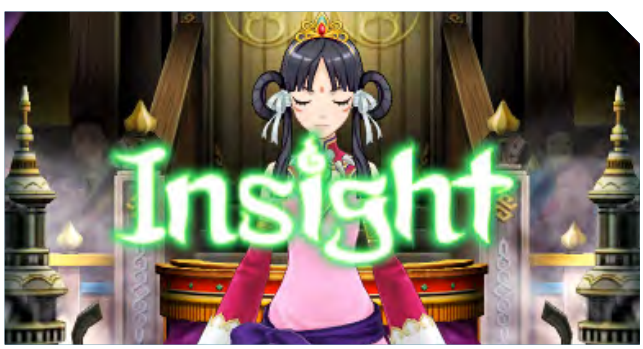
Francisco als primärer Schauplatz der *Ace Attorney*-Spiele in den westlichen Übersetzungen) in Gestalt des mysteriösen Staatsanwalts Nayuta Sadmadhi ebenfalls einer gewaltigen Herausforderung …

Von Fall zu Fall ein Fall

Es sollte Fans der *Ace Attorney*-Reihe nicht verwundern, dass wir der Handlungsprämisse in dieser Vorschau so viel Platz einräumen. Abseits der teils recht knackigen Rätsel vor Gericht und während der Tatort-Begehungen handelt es sich dabei schließlich im Grunde um Visual Novels, in denen die Geschichte absolut Vorrang vor dem Gameplay hat. Wie üblich wird die übergreifende Handlung in verschiedenen Gerichtsfällen erzählt, die uns diesmal einerseits in Gestalt von Phoenix und andererseits in jener von Apollo vor das Hohe Haus treten lassen. Unschön: Statt wie üblich vier bis fünf Fälle erwarteten japanische Fans zum Release im Herbst 2015 lediglich drei Kapitel, ein viertes wird Ende Juni via DLC nachgereicht; wir hoffen, dass dieser Zusatzinhalt in der europäischen Fassung von Anfang an enthalten sein wird.

Spieglein, Spieglein am Boden

Am grundsätzlichen Gameplay ändert sich derweil nichts: Wir besuchen wieder allerlei Lokalitäten, sammeln Gegenstände auf, reden mit Zeugen und lösen in den Dialogen teilweise ziemlich anspruchsvolle Rätsel, die erfordern, dass wir über die Geschehnisse des jeweiligen Kriminalfalls genau Bescheid wissen. Als finalen Akt zieht es uns nach den Ermittlungen stets in den Gerichtssaal, wo wir unser Wissen und unsere Beweisstücke im Kreuzverhör mit Zeugen und potenziellen Tätern anwenden dürfen. Das macht unheimlich viel Spaß, vor allem, weil die Qualität der Fälle und Dialoge in den Spielen sich stets auf einem konstant sehr hohen Level befindet. Man wird sich aber wohl erneut mit der Tatsache abfinden müssen, dass die Ermittlungen Adventure-typisch streng linear verlaufen; auch wenn man etwa einen Sachverhalt längst durchschaut hat, kann man nicht abkürzen, sondern muss dem Tempo des Abenteuers folgen. Dafür wurde mit dem im Gerichtssaal von Khura'in angebrachten Wasserspiegel ein neues Spielelement integriert; der Spiegel zeigt die letzten Eindrücke und Emotionen eines Opfers vor seinem Tod. Auch hier gilt es, richtig zu kombinieren, um den Gerichtsfall zu unseren Gunsten zu entscheiden.



Als neu hinzugekommenes Gameplay-Feature sehen wir in den Gerichtsverfahren ab und an die letzten Eindrücke der Mordopfer in einem mysteriösen Wasserspiegel.

Verbesserter Anwaltsspaß

Zusätzlich haben sich die Entwickler die Kritik der Fans an einigen Elementen der Vorgänger zu Herzen genommen: Ab sofort werden einem die Lösungen diverser Rätsel nicht mehr so massiv wie bisher vorgekaut, ein optional abschaltbares Tipp-System lässt einen den Schwierigkeitsgrad zusätzlich regeln. Außerdem dürfen wir nun wieder jeden Tatort nach Lust und Laune untersuchen, nachdem dieses Feature in *Dual Destinies* gestrichen worden war. Weiterhin wurde die Präsentation noch einmal verbessert und der Lebensbalken, der seit dem zweiten Teil der Reihe fester Bestandteil war, weicht nun wieder dem übersichtlichen Fünf-Punkte-System des Erstlings. Maya zurück, Gameplay-Verbesserungen, knackige Rätsel und wieder einmal mordsmäßig spannende Gerichtsfälle – wir können es kaum noch erwarten! **Lukas Schmid**

MEINUNG
Lukas Schmid

„Die *Ace Attorney*-Macher haben's drauf – ich bin also sehr zuversichtlich."

Der dem bisherigen Anschein nach reduzierte Spielinhalt – drei anstatt vier Episoden zum Release in Japan – erfreut mich als *Ace Attorney*-Fan der ersten Stunde nicht gerade. Aber abgesehen davon verspricht *Spirit of Justice* bezüglich der Geschichte mindestens ebenso gut wie die Vorgänger und hinsichtlich der Spielmechaniken sogar noch besser zu werden. Das Wasserspiegel-Feature klingt interessant, die dringend notwendigen Verbesserungen wie die Überarbeitung des Tipp-Systems klingen allesamt sinnvoll und die Rückkehr von Maya zaubert mir bereits jetzt ein Lächeln aufs Gesicht. Mit der quirligen jungen Dame konnten weder Pearl noch Emma Skye noch Trudy Wright oder Athena Cykes mithalten, obwohl sie auch gut geschrieben waren! Kurzum: Ich freue mich schon sehr auf Phoenix' Rückkehr in den Gerichtssaal.

INFOS

Hersteller: Capcom
Entwickler: Capcom
Alternative: Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Dest.
Termin: September 2016

Screen-Info: Die Bilder stammen von Capcom. Sie geben wieder, wie das Spiel schlussendlich auf dem Nintendo 3DS wirklich aussehen wird.

WERTUNGSTENDENZ

0 10 20 30 40 50 60 70 80 90 100

Das N-ZONE-Wertungssystem: Informativ, ehrlich und knallhart!
So entstehen die Spiele-Wertungen in der N-ZONE.

UNSER WERTUNGSSYSTEM

Die Wertungskästen:
Darin findet ihr die wichtigsten Infos rund um das getestete Spiel, etwa Release-Termin, Hersteller, Entwickler, Preis und Jugendeignung. Bei jedem Spiel bewerten wir die drei Punkte Grafik, Sound und Steuerung separat und liefern euch die wichtigsten Pro- und Contra-Aspekte zu dem jeweiligen Titel. Dabei beeinflusst jedes Pro und Contra die Endwertung, wobei besonders wichtige Pros und Contras mit einem doppelten Plus beziehungsweise einem doppelten Minus hervorgehoben sind. Außerdem bewerten wir, wie viel Spaß der getestete Titel im Einzelspieler- und im Mehrspielermodus (falls vorhanden) macht und wie viele Spieler jeweils online oder offline miteinander spielen können. Bei 3DS-Tests informieren wir euch zudem darüber, ob ihr zwingend einen New Nintendo 3DS für das Spiel benötigt.

Die Meinungskästen:
Grundsätzlich bekommt ihr von uns ehrliche Meinungen. Diese findet ihr in den Meinungskästen am Ende größerer Tests und Vorschauen.

Die Wertungsgrenzen:
Die Wertungsgrenzen erläutern die Prozentwertungen, die wir bei Spieletests vergeben, etwas genauer. Sie reichen von 0 bis 100 Prozent, wobei alle Games mit Wertungen unter 50 % als nicht empfehlenswert eingestuft werden.

> 90 %, Herausragend
Die uneingeschränkte Empfehlung der Redaktion: Nur Referenzspiele werden mit einem 90er gewürdigt. Spiele, die dermaßen gut abschneiden, gehören in jede Sammlung!

> 80 %, Sehr gut
Hervorragender, überdurchschnittlich guter Titel, den wir allen Fans des jeweiligen Genres guten Gewissens zum Kauf empfehlen, auch wenn nicht alles an dem Spiel perfekt sein mag.

> 70 %, Gut
Die zweite Liga – gute Spiele mit Schwächen in einzelnen Disziplinen, bei denen man als Fan des Genres beziehungsweise der entsprechenden Thematik nicht viel verkehrt machen kann.

> 60 %, Befriedigend
Wenn euch die Thematik interessiert, kommt dieser noch befriedigende Titel für euch infrage, auch wenn das Spiel durchaus offensichtliche Schwächen aufweist.

> 50 %, Ausreichend
Grobe technische und spielerische Schnitzer erfordern große Leidensfähigkeit des Spielers, obwohl nicht alles an den Games grottenschlecht sein muss.

< 50 %, Mangelhaft
Mangelhafte Titel gefährden eure gute Laune. Selbst zum Budget-Tarif nicht zu empfehlen. Nicht einmal Fans der Thematik werden mit diesen Spielen ihre Freude haben. Finger weg!

Splatoon

Termin: 29. Mai 2015
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Nintendo
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 8
An der Optik hat sich in den vergangenen Monaten nichts geändert. Das tolle Artdesign wird nach wie vor von einer sauberen Technik getragen.

SOUND 9
Sprache/Text: Inkling-Sprache/Deutsch
Die neuen, thematisch sehr abwechslungsreichen Musikstücke fügen sich wunderbar in den ohnehin schon famosen Soundtrack des Spiels ein.

STEUERUNG 9
Pro-Controller: ☑ **Wii-Zubehör:** ☑
Besonderheiten: Alleine nur mit Gamepad spielbar
Die sehr simpel gehaltene Steuerung setzt auf eine Mischung aus Analog- und Gyroskop-Steuerung. Wunderbar umgesetzt, nahezu fehlerfrei.

EINZELSPIELER 7
Schwierigkeitsgrad: leicht/mittel
Die Kampagne des Spiels ist leider ein wenig kurz und zu einfach geraten. Wer alle versteckten Schriftrollen finden will, wird um die sieben Stunden benötigen.

MEHRSPIELER 10
Spieler online: 8 **Spieler offline:** 1-2
Dank neuer wie auch gut umgesetzter Spielmodi hat sich *Splatoon* seine 10 im Mehrspieler redlich verdient. Lediglich manche Abstürze nerven noch.

PRO / CONTRA
- ✚✚ Fantastisch umgesetztes Tinten-Feature
- ✚☐ Präzise, leicht zu handhabende Steuerung
- ✚☐ Neue Mehrspielerkarten sehr gelungen
- ✚☐ Ungewöhnliches, skurriles Artdesign
- ✚☐ Neue Waffen sehr abwechslungsreich
- ➖☐ Waffen-Balance noch nicht perfekt
- ➖☐ Einzelspielerkampagne immer noch recht kurz
- ➖☐ Online öfters immer noch Abstürze

WERTUNG/FAZIT

90

„Innovativ, kreativ und wohldurchdacht: *Splatoon* bringt Farbe in euer Leben!“

ICONS

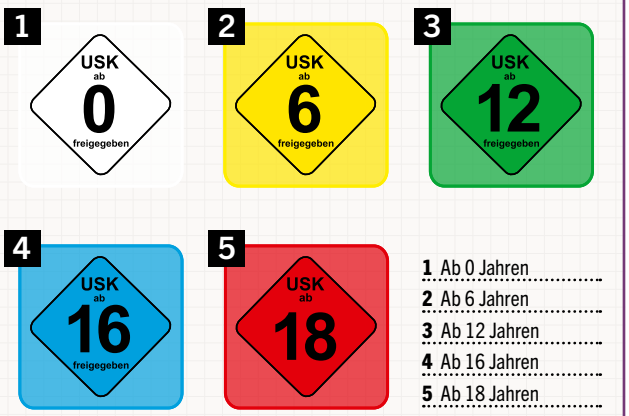
N-ZONE-HIT
An diesem Icon erkennt ihr die Hits für Wii U und 3DS. Denn nur Titel mit einer Wertung von 85 Prozent oder mehr erhalten diese Hit-Auszeichnung.

AMIIBO
Wenn ihr dieses Icon in einer Vorschau oder einem Test erblickt, unterstützt das entsprechende Spiel Nintendos Amiibo-Figuren. Welche Funktion die Figuren haben, verraten wir im Artikel.

eSHOP
Dieses Icon weist darauf hin, dass ein Spiel oder ein Downloadcontent ausschließlich online über den Nintendo eShop erhältlich ist.

GESPIELT
Wenn wir bei einer Vorschau einen Titel auch wirklich spielen konnten, kennzeichnen wir das durch das „Gespielt“-Icon.

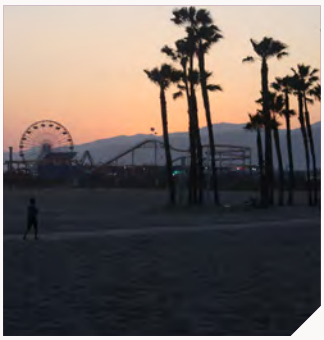
USK-EINSTUFUNGEN



1 Ab 0 Jahren
2 Ab 6 Jahren
3 Ab 12 Jahren
4 Ab 16 Jahren
5 Ab 18 Jahren

Das N-ZONE-Team. Auf dieser Seite plaudern die Redakteure und Mitarbeiter der N-ZONE über alles, was sie im Moment beschäftigt.

VIKTOR EIPPERT (30, Redaktionsleiter)

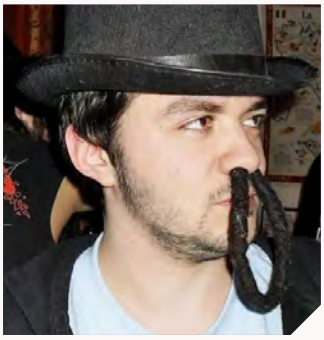


Spielt gerade: Yo-kai Watch (3DS), Picross e6 (3DS), The Legend of Zelda: Twilight Princess HD (Wii U), Doom (PS4)
Schaut gerade: Alpha House – Staffel 1
Hört gerade: den 8-4-Podcast
Und sonst: Einer der (zahlreichen) Vorteile im Beruf eines Spieleredakteurs sind eindeutig die Reisen an verschiedene Orte der Welt. Kürzlich war ich im schönen Los Angeles, wo ich unter anderem den Santa Monica Pier (siehe Foto) angesehen habe, bei Bubba Gump Shrimp Company gefuttert habe und einen Farmers Market entlangschlenderte.

BENJAMIN KEGEL (34, Redakteur)

Spielt gerade: Doom (PC), Super Smash Bros. (Wii U), Super Metroid (SNES)
Schaut gerade: Die neue Staffel GoT!
Hört gerade: Daves Smooth Jazz
Und sonst: Nachdem mein altes Notebook mittlerweile knapp sieben Jahre auf dem Buckel hat und sich dieser Tage sogar beim Öffnen von Firefox verschluckt, ist jetzt ein neues reif. Und, großer Gott, die Auswahl! Ich hab mich jetzt einfach mal für ein weißes entschieden. Schließlich ist Mewtu auch weiß und hat ordentlich Power – so funktioniert das doch, richtig?

MARCO CABIBBO (31, Redakteur)



Spielt gerade: Fire Emblem Fates (3DS), Doom (PC), Paperboy (NES)
Schaut gerade: in die neueste Retro Gamer, Ausgabe 03/16
Hört gerade: Perturbator – The Uncanny Valley
Und sonst: Hurra, es gibt bei mir wieder ein Update zum X-Wing-Miniaturenspiel! Im Laufe des Sommers wird es mit drei Freunden wohl mal zu einem riesigen 1.200-Punkte-Match kommen. Angesichts solcher Ausmaße werden wir uns wohl einige Sonderregeln einfallen lassen müssen …

LUKAS SCHMID (27, Redakteur)

Spielt gerade: Uncharted 4 (PS4)
Schaut gerade: Evita
Hört gerade: 21 Pilots – House of Gold
Und sonst: Wenn diese Ausgabe im Handel liegt, befinde ich mich gerade in L. A. und lass mir am Strand die Sonne auf die Plauze scheinen. Nö, Quatsch – dann drängle ich mich gerade durch die überfüllten Hallen der E3 und versuche, mich mit gestählten Ellenbögen von Termin zu Termin zu begeben. Spannend, aber wohl deutlich weniger entspannend als Sonnenbaden. Ob Zelda wohl die hohen Erwartungen erfüllen wird?

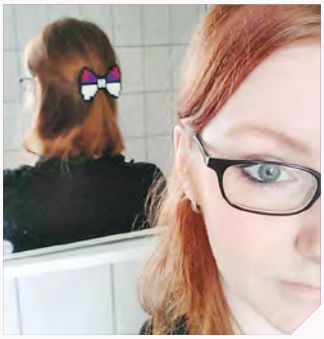
STEFANIE ZEHETBAUER (37, Layouterin)

Spielt gerade: Zelda
Schaut gerade: Fargo
Hört gerade: Incubus
Und sonst: Die riskante Idee, einen 3-Generationen-Familienurlaub mit 8 Personen auf einem kleinen Segelboot auf dem stürmischen, eiskalten Islemeer zu verbringen, war eine gute Idee. Die leichte Befürchtung, anschließend eventuell nur noch über Anwälte zu kommunizieren, hat sich in Wohlgefallen aufgelöst ;) Ich glaube, das machen wir in ein paar Jahren nochmal! Und die Holländer/Friesen sind auch supernett!

SANDRA WENDORF (35+, Layouterin)

Kauft gerade: Irgendein neues Buch von T.C. Boyle
Schaut gerade: Dexter
Hört gerade: Oasis
Und sonst: Pfingsten ist vorbei und damit auch mein jährlicher Familienurlaub an der wunderschönen Ostsee. So schön erholt muss ich mich nun sehr dringend vorbereiten, denn Rock im Park steht an, d. h. viel, viel vorschlafen, damit man beim Stage-Diving nicht versagt. Und selbstverständlich hab ich die Texte der Lieder auswendig gelernt, um nicht negativ aufzufallen …

LAUREEN EGGMANN (22, Freie Mitarbeiterin)



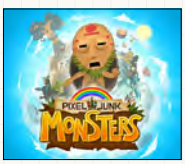
Spielt gerade: Yo-kai Watch (3DS), Evoland 2 (PC), Fantasy Life (3DS)
Liest gerade: Yotsuba Band 4
Bastelt gerade: Pokémon-Schleifen aus Bügelperlen
Und sonst: Habe ich nun eine Box mit 22 Stunden Dokumentation, Massen an neuem Bastelkram, haufenweise neue Mangas und Comics zum Lesen, dank Humble Bundle einen Arsch voll PC-Spiele und vor allem: keinen Plan, wo ich anfangen soll. Meine nicht funktionierende Problemlösung: Irgendwas Altes zum wiederholten Male zocken.

JULIAN GEILER (21, Praktikant)

Spielt gerade: Overwatch (PC), Diablo 3 (PC), Super Mario Maker (Wii U)
Schaut gerade: Archer Staffel 7, Steven Universe Staffel 3
Hört gerade: Overwatch-Soundtrack
Und sonst: Endlich ist Overwatch raus und endlich kann ich alle Skins behalten. Kein fieses Löschen aus der Beta mehr, das mir meine fünf Reaper-Skins klaut. Nebenbei wird dann noch die neue Season von Diablo 3 mit meiner Dämonenjägerin bezwungen. Jetzt muss ich nur meine unkreative Phase in Mario Maker überwinden.

MEINUNGSMACHE

Die Geschmackspolizei

	Lukas Schmid	Viktor Eippert	Marco Cabibbo	Benjamin Kegel
TOP-TITEL	Super Meat Boy	Tokyo Mirage Sessions #FE	Super Meat Boy	Super Meat Boy
FLOP-TITEL	Pixeljunk Monsters	Pixel Slime U	Pixel Slime U	Pixel Slime U
Kirby: Planet Robobot (3DS) ∅ Wertung: 7,0 // Test S. 34	Während die *Mario*-Hüpfer sich trotz im Grunde gleichem Aufbau stets neu anfühlen, lässt sich das über die *Kirby*-Jump&Runs nicht sagen; nach dem zigsten Aufguss ist trotz hoher Qualität ein wenig die Luft raus. **7**	Genau wie *Triple Deluxe* zuvor ist auch *Kirby: Planet Robobot* ein richtig feiner Gute-Laune-Hüpfer, der jedoch kaum Neues wagt. Das macht es zu einem guten Spiel, das eben noch etwas besser hätte sein können. **7**	Ach Kirby, trotz kleinerer neuer Features bleibst du einfach immer bei deinen Leisten. Wenn der seichte Anspruch nicht wäre, könntest du vielleicht immer mit deinen großen Genre-Kollegen gleichziehen. **7**	Der gute Kirby ist immer gut, aber auch immer Kirby. Ich warte mit jedem neuen seiner Spiele eigentlich auf einen frischen Gameplay-Impuls, bekomme dann aber meist doch nur einen Remix des Bekannten. **7**
Tokyo Mirage Sessions #FE (Wii U) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 40	Nettes Ding, aber nicht wirklich meins. Was, da ist noch mehr Platz, den es zu befüllen gilt? Äähm … ich mag den Grafikstil recht gerne. Und das Gameplay ist … interessant? … Sind wir jetzt endlich fertig? Zum Glück! **7**	Mit der ursprünglichen Ankündigung als Kreuzung von *Shin Megami Tensei* und *Fire Emblem* haben Nintendo und Atlus dem Spiel nicht wirklich einen Gefallen getan. Für sich genommen ist das Rollenspiel aber wirklich gut. **8**	Der Serienmix aus *Fire Emblem* und *SMT* hat eine lange Entwicklungszeit voller Rückschläge hinter sich. Schön, dass am Ende doch noch ein gutes RPG entstanden ist. Toller Appetizer für das kommende *Persona 5*! **8**	Äääähhhh … ich … was? Okay, ich muss zugeben, das hier ist so gar nicht meine Welt. Der spielerische Inhalt ist nahe an meinen absoluten Lieblingsgenres, aber der Mix passt einfach nicht ins Beniversum. **6**
Super Meat Boy (Wii U eShop) ∅ Wertung: 8,5 // Test S. 60	Nintendo ist ein Depp, dass man sich diesen superben, bockig schweren, aber perfekt spielbaren und bei aller Härte stets fairen Hüpfspaß dereinst wegen doofer Wii-Downloadgröße-Regulationen entgehen ließ. Toll! **9**	*Super Meat Boy* ist gleichzeitig dreckssschwer und doch motivierend. Das bekommen nicht viele Spiele so gekonnt hin wie dieses Jump & Run. Ich muss aber gestehen, dass in den späteren Levels bei mir der Frust überwiegt. **7**	Komfortable Steuerung und hoher Anspruch, der nicht einfach nur der Härte willen ins Spiel gepresst wurde: *Super Meat Boy* ist ein superbes Jump & Run. Nur der neue Soundtrack ist leider ziemlich lahm. **9**	Das Ding ist schwer wie ein Protonenstern, hat aber auch dessen Anziehungskraft: Wer einmal angefixt ist, will vielleicht schnell wieder flüchten – aber man kommt von diesem Suchtbolzen einfach nicht weg! **9**
Pocket Card Jockey (3DS eShop) ∅ Wertung: 7,25 // Test S. 61	Ähm … ja. Beziehungsweise nein. Ich weiß nicht. Der Download-Titel ist mir einfach so unbeschreiblich egal, dass es mir sehr schwer fällt, mir dazu eine aussagekräftige Meinung zu bilden. Funktioniert wohl soweit. Passt. **6**	Auf dem Papier klingt die Mischung in *Pocket Card Jockey* total seltsam. *Solitair* trifft auf Pferderennen? Wenn man das Downloadspiel jedoch ausprobiert, entpuppt es sich schnell als feiner Geheimtipp. **8**	Kartenspiel trifft Pferderennen. In beiden Fällen ist sehr viel Glück vonnöten, um zu gewinnen. Das trifft auch auf *Pocket Card Jockey* zu. Dank der liebevoll gemachten Aufmachung gebe ich dem Genremix aber eine Chance. **8**	Game Freak hat sich zwei Darts gegriffen und sie auf eine Pinnwand voller Spielideen-Zettel geworfen. Raus kamen „Pferderennen“ und „Solitär“. Kaum zu glauben, dass das Ergebnis so putzig ist! **7**
 Pixeljunk Monsters (Wii U eShop) ∅ Wertung: 6,0 // Test S. 62	Urgh, Tower Defense. Ein Genre, das mir seit seiner Entstehung von Herzen unsympathisch ist. Die Zwangseinbindung in *Assassin's Creed Brotherhood* hat mich damals echt genervt. Auch diesmal nix für mich. **4**	Wie vor zwei Ausgaben erwähnt, bin ich ein Fan von guten Tower-Defense-Spielen. Und *Pixeljunk Monsters* ist einer meiner liebsten Konsolen-Vertreter in diesem Genre. Schön, dass es nun auch für Wii U erhältlich ist. **8**	Tower Defense ist die Art Spiel, mit der man sich kurz in der Mittagspause beschäftigt – selbst eine arg aufgebohrte Fassung des Grundprinzips reizt mich nicht genug, um so etwas auch auf der Konsole zu zocken. **6**	Ich hocke im selben Lager wie Viktor: Tower-Defense-Spiele rocken meinen PC. Und offenbar auch meine Wii U. *Pixeljunk Monsters* ist mir aber zu flach und zu simpel ausgefallen – spielerisch wie optisch. **6**
Mario Strikers Ch. Football (Wii U VC) ∅ Wertung: 6,25 // Test S. 64	Ich sehe das genauso wie Marco: Nach dem echt unterhaltsamen Gamecube-Gebolze war das Wii-Update eher eine Enttäuschung – ein wenig so, wie es mir auch mit dem aktuellen *Mario Tennis*-Ableger für Wii U geht. **6**	Wisst ihr, was richtig toll wäre, liebe Leute bei Nintendo? Ein brandneues, richtig gutes *Mario Strikers*-Spiel für Nintendo NX! Bis dahin muss eben *Mario Strikers Charged Football* auf der Wii U herhalten. **7**	Schon öfters habe ich mich dafür ausgesprochen, dass Mario und Co. wieder auf dem Bolzplatz antreten sollten. Das eher halbgare Wii-Update finde ich aber doch weit weniger gelungen als die GC-Variante. **6**	Mir geht's hier ähnlich wie dem Rest der Jungs: *Charged Football* bringt meinem Daumen nicht wirklich selbst Freude, es macht mich eigentlich nur hungrig auf ein neues, richtiges *Mario Strikers*. **6**

Tolle Prämien im Shop!

NINTENDO AMiiBO

Jahresabo-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

Mit amiibo kannst du eine brandneue Möglichkeit entdecken, mit deinen Lieblings-Charakteren und -Spielen von Nintendo zu interagieren. Wenn du mit einer solchen Figur den NFC-Kontaktpunkt deines Wii U Gamepads berührst, während du bestimmte Spiele spielst, werden die auf dem Chip befindlichen Daten in das jeweilige Spiel übertragen und auf verschiedenste Weise genutzt. Außerdem werden die Daten deiner Figur beim Spielen aktualisiert. So wird dein Amiibo einzigartig!

Kompatibel mit: Super Mario Maker, Super Smash Bros. für Wii U/3DS, Animal Crossing: Amiibo Festival, Animal Crossing: Happy Home Designer und weiteren Titeln für Wii U und New Nintendo 3DS!

AMiiBO-TASCHEN

Leser-werben-Leser-Prämien – lieferbar, solange Vorrat reicht

1 UP-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert
- Stabiles Case mit Reißverschluss
- Für bis zu 12 Amiibo-Figuren

Block-Tasche:
- Von Nintendo lizenziert; Soft-Case mit Tragegriff und Reißverschluss
- Für bis zu 16 Amiibo-Figuren
- Aufklappbarer Deckel als Spielbühne

ABO? DESWEGEN:

- ✔ COOLE PRÄMIEN
- ✔ PREISVORTEILE
- ✔ VERSANDKOSTENFREI BEQUEM PER POST
- ✔ PÜNKTLICH & AKTUELL
- ✔ KEINE AUSGABE VERPASSEN!

shop.computec.de/nzone

Wann erscheint was? Dank der umfangreichen N-ZONE-Terminliste habt ihr den perfekten Überblick über alle Neuerscheinungen für Wii U, NX, 3DS und Mobile. Stand: 2. Juni 2016.

Wii U

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni 2016		
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	Warner Bros.	28. Juni 2016
Mario & Sonic bei den Olymp. Spielen: Rio ...	Nintendo	24. Juni 2016
Mighty No. 9	Comcept	24. Juni 2016
Terraria	505 Games	24. Juni 2016
UPDATE The Book of Unwritten Tales 2	Nordic Games	07. Juni 2016
S. 40 Tokyo Mirage Sessions #FE	Nintendo	24. Juni 2016
2016		
A Cowboy's Tale	Nexis Games	2016
Paper Mario: Color Splash	Nintendo	2016
NEU Rise: Race the Future	VD-Dev	Winter 2016
S. 16 NEU Skylanders Imaginators	Activision	14. Oktober 2016
S. 07 Yooka-Laylee	Playtonic/Team 17	Oktober 2016
Weitere Ankündigungen		
Bloodstained: Ritual of the Night	Armature Studio	März 2017
Clayfighter	Interplay	Nicht bekannt
Know Your Friends	Ubisoft	Nicht bekannt
Project Giant Robot	Nintendo	Nicht bekannt
The Legend of Zelda Wii U	Nintendo	2017
Wii U eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
Assault Android Cactus	Witch Beam	2016
Earthlock: Festival of Magic	Snowcastle Games	2. Quartal 2016
Go Go Electric Samurai	Hexagon Games	2. Quartal 2016
NEU Kick & Fennick	Abstraction Games	02. Juni 2016
Tap Tap Arcade 2	RCMADIAX	Juli 2016
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2. Quartal 2016
Wii U eShop: Weitere Ankündigungen		
6180 the moon	Turtle Cream	2016
90's Arcade Racer	Nicalis	2016
A.N.N.E	Gamesbymo	2016
A Boy and his Blob	Majesco	Nicht bekannt
Action Henk	Curve Digital	2016
Aqua Moto Racing Utopia	Zordix	Nicht bekannt
Assault Android Cactus	Witch Beam	2016
A World of Keflings	NinjaBee	2016
Axiom Verge	BlitWorks	2016
Aztez	Team Colorblind	Nicht bekannt
Back to Bed	Bedtime Digital Games	2016
Ballpoint Universe: Infinite	Arachnid Games	2016
Blood Alloy	Suppressive Fire Games	Nicht bekannt
Buddy & Me: Dream Edition	Sunbreak Games	Nicht bekannt
Chromophore: The Two Brothers D.C.	Ackkstudios	2016
Cryamore	Atlus	Sommer 2016
Cult County	Renegade Kid	Nicht bekannt
Dance of the Damned	Nexis Games	2016
Dex	Badland Games	2016
Deer God	Mobot Studios	2016
NEU Demongion	Mobot Studios	Sommer 2016
Dot Arcade	James Montagna	2016
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Dreamfall Chapters: The Longest Journey	Red Thread Studios	2016
Dreii	bitforge	2016
Dungeons & Dragons: Chronicles of Mystara	Capcom	2016
Festival of Magic	SnowCastle Games	Nicht bekannt
Flavoured Cats	CW Games	2016
Forced	BetaDwarf	2016
Forgotten Memories	Psychoz Interactive	Nicht bekannt

Wii U (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Forma.8	MixedBag	2016
Freedom Planet 2	Galaxy Trail	Mitte 2017
Giana Sisters: Dream Runners	Black Forest Games	2016
Guns, Gore & Cannoli	Crazy Monkey Studios	2016
Heart Forth, Alicia	Alonso Martin	2. Hälfte 2016
Hex Heroes	Prismatic Games	2016
Hive Jump	Graphite Lab	2016
Hollow Knight	Team Cherry	2016
Hover: Revolt of Gamers	Midgar Studio	Nicht bekannt
Hyper Light Drifter	Heart Machine	Nicht bekannt
Insanity Blade – The Arcade Experience	Casual Bit Games	Nicht bekannt
Jotun: Valhalla Edition	Thunder Lotus Games	Sommer 2016
Kerbal Space Program	Squad	2016
Kick & Fennick	Abstraction Games	2016
Knytt Underground	Ripstone	2016
Limbo	Playdead	2016
Lobodestroyo	Lefthandes Studios	2016
March of War	ISOTX	2016
NEU Mekazoo	The Good Mood Creators	Nicht bekannt
Minecraft: Story Mode	Telltale Games	Nicht bekannt
Mousecraft: Director's CAT	Crunching Koalas	2016
Mutant Mudds Deluxe	Renegade Kid	2016
Ninja Pizza Girl	Disparity Games	2016
Noitu Love: Devolution	MP2 Games	2016
Pankapu: The Dream Keeper	Kind Studio	2017
Pinball Arcade	FarSight Studios	2016
Ping 1.5+	Nami Tentou Mushi	2016
Planet Diver	Fabraz	Nicht bekannt
Poi	Polykid	2016
Poncho	Rising Star Games	2016
Quest of Dungeons	Upfall Studios	2016
Race the Sun	Disparity Games	2016
Rive	Two Tribes	2016
Road Redemption	Darkseas Games	2016
Rynn's Adventure: Trouble in the Enchanted ...	Arcane Four	Nicht bekannt
Shadow Blade: Reload	Dead Mage	Nicht bekannt
Shantae: Half-Genie Hero	WayForward	2016
Shiness: The Lightning Kingdom	Focus Home Interactive	2016
Shutshimi	Choice Provisions	2016
Slain!	Digerati Distribution	2016
Soul Axiom	Wales Interactive	2016
Swap Fire	Midnight Status	Nicht bekannt
Tadpole Trepple	Bitfinity Games	2016
The Girl and the Robot	Nicht bekannt	2016
The Minotaur	Ratalaika Games	Nicht bekannt
The Next Penelope	Aurelian Regard/Blitworks	2016
The Song of Seven	Enlightened Games	2016
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Trine 3	Frozenbyte	Nicht bekannt
NEU Twin Robots	Ratalakia Games	2016
Twisted Fusion	Leuvision	2016
U Craft	Nexis Games	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
Windup Knight 2	Robot Invader	2016
Wonder Flick	Level-5	2016
Zombie Vikings	Zoink Games	2016
Nintendo NX		
NEU Rise: Race the Future	VD-Dev	2017
The Legend of Zelda NX	Nintendo	2017

3DS/Mobile

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
Juni 2016		
S. 34 Kirby: Planet Robobot	Nintendo	10. Juni 2016
Lego Star Wars: Das Erwachen der Macht	Warner Bros.	28. Juni 2016
Zero Time Dilemma	Aksys Games	28. Juni 2016
Juli 2016		
Disney Art Academy	Nintendo	15. Juli 2016
UPDATE Monster Hunter Generations	Capcom	15. Juli 2016
September 2016		
Metroid Prime: Federation Force	Nintendo	02. September 2016
Sonic Boom: Feuer und Eis	Sega	27. September 2016
2016		
Dragon Quest VII: Fragmente der Vegangenheit	Square Enix	2016
Dragon Quest VIII: Die Reise des verwunsch...	Square Enix	2016
Mighty No. 9	Comcept	2016
S. 20 UPDATE Pokémon Mond	Nintendo	23. November 2016
S. 20 UPDATE Pokémon Sonne	Nintendo	23. November 2016
Rhythm Paradise: Megamix	Nintendo	2016
NEU Rise: Race the Future	VD-Dev	Winter 2016
Yu-Gi-Oh! Saikyo Card Battle	Konami	Sommer 2016
Weitere Ankündigungen		
7th Dragon III – Code: VFD	Sega	Nicht bekannt
Corpse Party: Blood Covered ... Repeated Fear	XSEEED	Nicht bekannt
NEU DJMax Encore	Rising Star Games	Nicht bekannt
Disney Magical World 2	Disney Interactive	Nicht bekannt
NEU Dragon Ball: Fusions	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Ball Z: Extreme Butoden	Bandai Namco	Nicht bekannt
Dragon Quest Monsters Joker 3	Square Enix	Nicht bekannt
S. 08 Dragon Quest XI	Square Enix	Nicht bekannt
Etrian Odyssey 5	Atlus	Nicht bekannt
Great Ace Attorney	Capcom	Nicht bekannt
Inazuma Eleven Go Galaxy	Level-5	Nicht bekannt
Monster Hunter Stories	Capcom	Nicht bekannt
New Atelier Rorona: The Origin Story of ...	NIS	Nicht bekannt
S. 10 NEU One Piece: Great Pirate Colosseum	Bandai Namco	Nicht bekannt
One Piece: Super Grand Battle X	Bandai Namco	Nicht bekannt
Pac-Man & die Geisterabenteuer 2 (Retail)	Bandai Namco	Nicht bekannt
Puzzle & Dragons X	GungHo Online Ent.	Nicht bekannt
Sega 3D Classics Collection	Sega	Nicht bekannt
Shift DX	Rising Star Games	Nicht bekannt
Shin Megami Tensei IV: Apocalypse	Atlus	Nicht bekannt
Story of Seasons 2	Marvelous	Nicht bekannt
Tales of the World: Reve Unitia	Bandai Namco	Nicht bekannt
Theatrhythm: Dragon Quest	Square Enix	Nicht bekannt
The Snack World	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 2	Level-5	Nicht bekannt
Yo-kai Watch 3	Level-5	Nicht bekannt

3DS/Mobile (Fortsetzung)

TITEL	HERSTELLER	TERMIN
3DS eShop: Kürzlich erschienen/bald erhältlich		
S. 82 Fire Emblem Fates: Offenbarung	Nintendo	09. Juni 2016
Volgarr the Viking	Crazy Viking Studio	2. Quartal 2016
3DS eShop: Weitere Ankündigungen		
AeternoBlade 2	Corecell	2016
Antipole DX	Saturnine Games	2016
Azure Striker Gunvolt 2	Inti Creates	Sommer 2016
Boxboy! One more Box	Nintendo	Nicht bekannt
Child's Mind	Unit DTH	Nicht bekannt
Chase	Arc System Works	Nicht bekannt
Dragon Fantasy: The Volumes of Westeria	Choice Provisions	Nicht bekannt
Dragon Fantasy	The Muteki Corporation	2016
Futuridium EP Deluxe	MixedBag	2016
Great Detective Pikachu	Nintendo	Nicht bekannt
Grinsia	Nicalis	2016
Harvest December	Circle Entertainment	Nicht bekannt
Johnny Dynamite	Enjoy Gaming	Nicht bekannt
Lifespeed	Wee Man Studios	2016
Lionel City Builder 3D: Rise of the Rails	Big John Games	2016
Moon Chronicles (Episode 1)	Renegade Kid	2016
Moon Chronicles (Episode 2)	Renegade Kid	2016
Noitu Love: Devolution	MP2 Games	2016
Mutant Mudds 2	Renegade Kid	2016
S. 26 UPDATE Phoenix Wright: Ace Attorney – S. o. J.	Capcom	September 2016
Picross e7	Jupiter	Nicht bekannt
Quest of Dungeons	Upfall Studios	2016
Saber Rider and the Star Sheriffs	Team Saber Rider	4. Quartal 2016
Shakedown Hawaii	Vblank Entertainment	Nicht bekannt
Shantae: Risky's Revenge – Director's Cut	Wayforward	2016
Strike Force Foxx	Big John Games	2016
Swords & Soldiers 3D	Circle Ent.	2016
Tappingo 2	Goodbye Galaxy Games	2016
The Battle Cats POP	Ponos	2016
The Legend of Kusakari	Nnooo	Nicht bekannt
The Unlikely Legend of Rusty Pup	Nicht bekannt	2016
Thorium Wars: Attack of the Skyfighter	Big John Games/3PM Games	2016
Treasurenauts	Renegade Kid	2016
Whoa Dave!	Gaijin Games	2016
3DS Virtual Console		
NEU Donkey Kong Country 3: Dixie Kong's D. T.	Nintendo	02. Juni 2016
Mobile		
Animal Crossing	Nintendo	Herbst 2016
Fire Emblem	Nintendo	Herbst 2016
Pokémon CoMaster	Nintendo	Nicht bekannt
S. 24 Pokémon Go	Nintendo	2016

YOOKA-LAYLEE (Wii U)

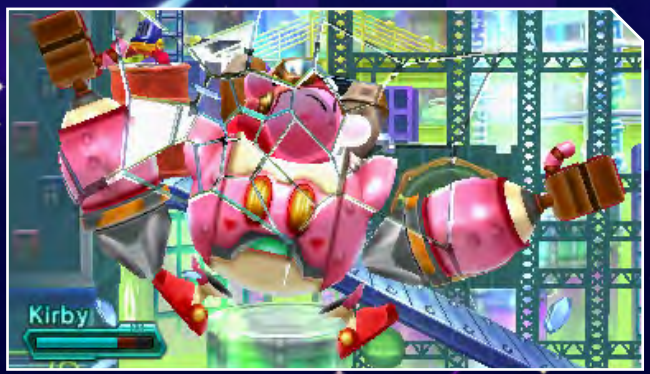
Hersteller: Playtonic/Team 17 **Genre:** Jump & Run **Termin:** Oktober 2016

DISNEY ART ACADEMY (3DS)

Hersteller: Nintendo **Genre:** Geschicklichkeit **Termin:** 15. Juli 2016

KIRBY PLANET ROBOBOT

Jump & Run Knutschkugel, rosa Liebesknödel, Kultklops – Nintendos knuffigster Held hat viele Spitznamen. Und jetzt hat er auch noch ein weiteres unterhaltsames 3DS-Abenteuer im Portfolio.



Der 3D-Effekt des Nintendo 3DS wird gut genutzt. Werden wir von hinten getroffen, klatscht unser Held schon einmal mit Karacho gegen den splitternden Bildschirm.

In jedem Level sind drei dieser formschönen Roboblocks versteckt. Um zum Boss des jeweiligen Oberwelt-Abschnitts zu gelangen, ist eine bestimmte Menge notwendig.

Sobald Kirby einen Robo-Anzug übergestülpt hat, haben ihm die meisten Standard-Gegner nichts mehr entgegenzusetzen! Das Feature wird aber fast zu oft benutzt.

Im Spielmodus „Kirbys 3D-Arena“ dürfen wir in kleinen Arenen Kirbys Fähigkeiten in der dritten Dimension ausprobieren. Ein Hinweis auf einen kommenden 3D-Ableger?

Arme Samus, armer Link: Während manche Nintendo-Helden in dieser Konsolengeneration erst sehr wenige oder gar noch überhaupt keine Abenteuer erleben durften, ist der rosa Rollmops Kirby sowohl auf Wii U als auch 3DS gut vertreten. *Planet Robobot* ist bereits der zweite klassische Kirby-Hüpfer für Nintendos Handheld. Mit dem hohen Spieleoutput geht aber auch die oft geäußerte Kritik einher, dass die Abenteuer des rosa Wonneproppens sich tendenziell zu sehr ähneln würden. Kann *Planet Robobot* diese Kritik entkräftigen?

Kirby, wie man ihn kennt

Nein, kann es definitiv nicht: Das 2,5D-Jump&Run folgt genau dem Spielprinzip, wie es auch in den Vorgängern für 3DS und Wii der Fall war und wie man es sogar seit den frühen Spielen für Game Boy und SNES kennt. Heißt im Klartext: Wir hüpfen durch zahlreiche kunterbunte Levels, sammeln gut versteckte Gegenstände, blasen uns bei Bedarf auf Ballonvolumen auf und segeln völlig frei durch die Luft und schlucken Gegner, um uns die ihnen eigenen Fähigkeiten einzuverleiben. Insgesamt dürfen wir das in sechs Welten mit zumeist fünf Levels plus Boss am jeweiligen Ende tun. Anders als die Genre-Konkurrenz verfügt Kirby über ein ziemlich großes Move-Repertoire: Neben seinen Standard-Bewegungen kann er auch noch auf verschiedene Arten zuschlagen und zum Beispiel auch Rutschangriffe und Stampfattacken ausführen. Mit aufgesaugter Kraft kommen zudem unzählige zusätzliche Spezialmanöver hinzu. Ebenso

Manche Bosskämpfe überraschen durch eingestreute Pseudo-3D-Abschnitte. In kreisrunden Arenen gilt es dann, Attacken auszuweichen und selbst anzugreifen.

AMIIBO-KNUTSCHKUGEL IM ANFLUG!

Wo ein neues Nintendo-Spiel, da eine Amiibo-Special-Edition. Kirbys neuester 3DS-Ausflug bildet hier keine Ausnahme. Aber was bewirken die Plastik-Helden diesmal?

Neben einer Standard-Version erscheint Kirbys neuester 3DS-Ausflug auch in einer Spezialfassung samt zuckersüßem Liebesknödel-Amiibo. Die Bedeutung der Figur im Spiel, ebenso jene der ebenfalls erhältlichen König-Dedede-, Meta-Knight- und Waddle-Dee-Amiibo sowie weiterer ausgewählter, kompatibler Figuren hält sich aber in Grenzen. Halten wir den entsprechenden Plastikrecken an den NFC-Sensor des Handheld, schalten wir eine von Kirbys Kräften frei, die er ansonsten nur erhält, wenn er einen entsprechenden Gegner einsaugt. Das ist nett und erlaubt in einigen Levels eine etwas andere Spielweise als ohne Amiibo, aber vernachlässigbar. Gut so, wie wir finden! Von Amiibo-Funktionen, die massiv Einfluss auf das Spielerlebnis haben, haben wir ohnehin schon lange genug. Mögen sich andere Nintendo-Titel daran ein Beispiel nehmen.

Damit wir des steten Herumgehüpfes nicht müde werden, erwarten uns regelmäßig besondere Abschnitte. Besonders gelungen finden wir diese Shooter-Passagen.

Thematische Abwechslung gibt es in Hülle und Fülle. Neben Standard-Settings wie grüne Wiesen und Schneegebirge erwartet uns zum Beispiel auch ein Casino-Setting.

Serientypisch wird Nostalgie großgeschrieben, fast alle Boss-Veteranen wie Kracko haben einen Auftritt. Diesmal bekommen sie aber immerhin einen Robo-Twist spendiert.

Bei aller Innovationsarmut muss man *Planet Robobot* zugutehalten, dass es die bekannten Zutaten zu einem sehr abwechslungsreichen Gameplay-Spaß kombiniert.

abwechslungsreich wie das Bewegungsrepertoire des Helden präsentieren sich die Levels, in denen er dieses zum Einsatz bringt: Von verschneiten Gipfeln über grüne Wiesen bis hin zu idyllischen Vorstädten, Süßigkeiten-Arealen und sogar abgefahrenen Ideen wie Casino-Welten ist hier thematisch jede Menge geboten. Auch sonst gibt sich der Titel kreativ gesehen keine Blöße und lockert das Spielgeschehen regelmäßig durch besondere Abschnitte auf, in denen wir etwa eine Art 2D-Shoot-'em-Up absolvieren oder in einem Rennauto unser Racer-Talent unter Beweis stellen. Nett! Auch die Bosse sind wieder einmal gut gestaltet, wenngleich zu einfach; schön ist, dass relativ häufig mit der dritten Dimension gespielt wird und wir die Obermotze etwa in einer kreisrunden Arena bezwingen müssen. Unter den Fieslingen befinden sich wie üblich zahlreiche allte Bekannte wie Whispy oder Kracko, nur diesmal mit einem Robo-Touch – warum, verraten wir gleich.

Heldenhafte Robo-Hilfe

So viel Spaß das Spiel macht: Herausforderung bietet es keinerlei und tendenziell sogar noch weniger als die Vorgänger. Das ist aber verzeihbar, denn ganz offensichtlich richtet sich das Abenteuer an eine eher junge Zielgruppe. Schlimmer wiegt der eklatante Innovationsmangel. Ja, *Planet Robobot* macht Spaß so, wie es ist; allerdings war das bei den zahlreichen mehr oder weniger spielerisch identischen Vorgängern auch schon der Fall. Man wird als *Kirby*-Veteran das Gefühl nicht los, all die Dinge, welche das Spiel zu bieten hat, schon viel zu oft gesehen zu haben. Das mag Neulinge nicht stören, allerdings hätte dem Titel etwas mehr Mut zum Neuen sehr gut zu Gesicht gestanden. Fairerweise sei aber gesagt, dass das Spiel freilich nicht ganz ohne Neuerungen daherkommt: Anstelle der Superfrucht aus dem 3DS-Vorgänger, die unserem kugeligen Helden an vorgegebenen Stellen quasi übermenschliche (oder … überknödelige?) Kräfte verlieh, schlüpft der Protagonist diesmal in mächtige Mech-Anzüge. Mit diesen haut er nicht nur mit ordentlich Karacho zu, sondern kann auch mühelos riesige Gebilde zerstören oder schwere Gegenstände heben. Besonders nett: Auch mit Mech unterm Hintern kann Kirby weiterhin die Kräfte seiner Feinde absorbieren und dann ganz besonders kräftige Spezialattacken ausführen. So reizend das Feature ist, verändert es das Gameplay nur marginal und schränkt es de facto ab und an sogar ein: Dadurch, dass wir in Mech-Gestalt zum Beispiel nicht mehr frei durch die Gegend fliegen können, geht ein wenig die Erkundungslust verloren auf der Suche nach Roboblocks (die wir benötigen, um zu den Bossen am Ende der Welten zugelassen zu werden) und Stickern (die wir sammeln und mit denen wir unter anderem unseren Mech schmücken können). Und während die Superfrucht zuvor zu selten zum Einsatz kam, sind die Mech-Sequenzen fast schon im Überfluss vorhanden. So gut wie in jedem Level begeben wir uns durch Abschnitte, in denen der Einsatz des mechanischen Maßanzuges Pflicht ist.

Mechanische Machtübernahme

Erklärt wird das Vorhandensein der Mechs sowie das generell sehr mechanische Design der Welt im Rahmen der sehr simplen, aber zuckersüßen und mittels wenigen, aber beeindruckenden CGI-Sequenzen erzählten Handlung: Eine Robo-Fabrik aus dem Weltraum fällt über das Land her und stattet alles ungefragt mit mechanischen Teilen aus, was nicht bei drei auf den Bäumen ist. Held, der er nun einmal ist, kann Kirby das nicht einfach geschehen lassen

Sammelwütige können sich nicht nur über die Robo-Blöcke freuen, sondern sich wie im letzten Teil auch auf die Suche nach Stickern machen.

Kirbys verschiedene Kräfte wurden gut umgesetzt und sind teilweise Rätsel-relevant.

und schreitet verhindernd zur Tat. Viel mehr als diese Prämisse hat die Geschichte nicht zu bieten. Mehr braucht's aber auch nicht, denn als Aufhänger für das spaßige Gameplay reicht das.

Aufgeblasener Held in 3D

Gänzlich ohne Handlungs-Aufhänger kommen die Zusatz-Spielmodi daher, die man im Spielverlauf freischaltet. Zwei der Modi-Varianten – ein besonderer Time-Attack-Modus, den wir hier nicht spoilern wollen, sowie Boss Rush – erhalten wir nach Abschluss der Kampagne, während wir in Kirbys Teamjagd und Kirbys 3D Arena schon relativ früh loslegen dürfen. Teamjagd ist ein Koop-Modus für bis zu vier Spieler, in dem wir gegen besonders harte Bosse antreten dürfen. 3D Arena bietet genau das, was der Name verspricht: In echtem 3D dürfen wir Kirby hier durch kleine Arenen bugsieren und reihenweise Gegner besiegen. Diese Spielmodi sind zwar nicht sonderlich umfangreich, es ist aber trotzdem schön, dass sie allesamt ein echtes Alleinstellungsmerkmal besitzen und uns auch abseits des Hauptspiels noch etwas zu tun geben. Das wiederum ist nämlich relativ schnell absolviert: Auch wenn man wirklich alles sammeln möchte, ist man als halbwegs geübter Spieler wohl nicht länger als knapp zehn Stunden beschäftigt.

Hübscher Wonneproppen

Technisch bietet *Kirby: Planet Robobot* relativ wenig Grund zur Beanstandung. Die Grafik kommt sauber daher und erinnert stark an das, was man aus den Vorgängern sowie den *Super Smash Bros.*-Titeln kennt – kein Wunder, sind die Entwickler auch in diese Serie doch stark involviert. Jedoch fehlt ihr trotz des putzigen Artdesigns ein wenig der Charme, den die Konkurrenz wie *Mario* und *Donkey Kong* zu bieten hat. Der Sound hingegen überzeugt mit fröhlichen Melodien, die zum Mitsummen einladen, und Kirbys quietschiges Stimmchen hat sowieso schon Kultcharakter.

Gelungene Stagnation

Somit erweist sich Kirbys neuester 3DS-Ausflug als kompetent gemachter Hüpfspaß, der allerdings das Problem hat, im Grunde über keinerlei eigene Identität zu verfügen. Für das nächste Spiel wünschen wir uns die Einbindung einiger Ideen aus den Spin-offs – denen gelingt es schließlich auch, *Kirby* in neuem Licht erscheinen zu lassen.

Lukas Schmid

Kleine Rätsel lockern das Spielgeschehen auf. Sehr oft gilt es,für die Belohnung eine Batterie zu einem entsprechenden Energie-Slot zu transportieren.

Aber auch etwas kreativere, wenn auch sehr einfache Kopfnüsse gibt es. Hier etwa müssen wir in einer Art Labyrinth anhand von Symbolen den richtigen Pfad finden.

MEINUNG
Lukas Schmid

„Kirby macht Spaß wie immer, bringt aber erneut keinerlei Innovation mit sich."

Ich bin ja eigentlich *Kirby*-Fan der ersten Stunde und bin bereits mit Freude durch die Levels des Erstlings *Kirby's Dream Land* für den Game Boy gehüpft. Wo meine Liebe bei anderen Nintendo-Serien wie *The Legend of Zelda* aber konstant hoch geblieben ist, kann ich das bei Kirbys Abenteuern nicht vollumfänglich behaupten; so viel Spaß die Hüpfereien ein ums andere Mal wieder machen, fühlen sie sich seit fast 25 Jahren einfach viel zu ähnlich an – und das, obwohl Kirby in den Spin-offs eigentlich zeigt, wie viel Innovationskraft in ihm steckt! Mehr dazu in meiner Kolumne auf der nächsten Seite. Jedenfalls hatte ich bei *Planet Robobot* trotz des Mech-Features ständig das Gefühl, all das schon einmal gesehen und gespielt zu haben. Für das nächste Mal wünsche ich mir hier etwas mehr Mut!

Kirby: Planet Robobot

Termin: 10. Juni 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: HAL Laboratory
USK-Freigabe: ab 6 Jahren
Exklusiv für New 3DS: Nein
Preis: ca. 40 Euro

GRAFIK 7
Zuckersüße und ansprechende 2,5D-Grafik, die den 3DS aber trotzdem nicht sonderlich fordert.

SOUND 7
Sprache/Text: -/Deutsch
Keine Sprachausgabe, nur wenige Dialogsequenzen, aber wie gewohnt ohrwurmfreudige Melodien.

STEUERUNG 8
Touchpad: ☑ **Neigungssensoren:** ☑
Mikrofon: ☐
Besonderheiten: -
Gute Steuerung, die wie üblich deutlich mehr Aktionen erlaubt als viele Genre-Konkurrenten.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis mittel
In den Zusatzspielmodi gibt's die eine oder andere Herausforderung, ansonsten ist das Abenteuer allerdings wie gewohnt sehr einfach. Macht aber nix, denn das kreative Gameplay macht trotz Abnutzungserscheinungen weiterhin jede Menge Spaß.

MEHRSPIELER 6
Spieler online: - **Spieler lokal:** 2-4
Weiterhin leider kein Koop-Modus wie in *Kirby's Adventure Wii*, dafür aber einige Mehrspielervarianten in den Zusatz-Spielmodi, die einige Runden lang unterhalten.

PRO / CONTRA
- ➕➕ Sehr abwechslungsreiche Levels
- ➕☐ Zuckersüße Präsentation
- ➕☐ Kompetent gemachtes Hüpf-Gameplay
- ➕☐ Viel zu tun abseits der Story
- ➖☐ Fast durchgehend sehr einfach
- ➖☐ Kein Koop-Modus
- ➖☐ Robo-Feature zu oft genutzt
- ➖➖ Keinerlei Innovation

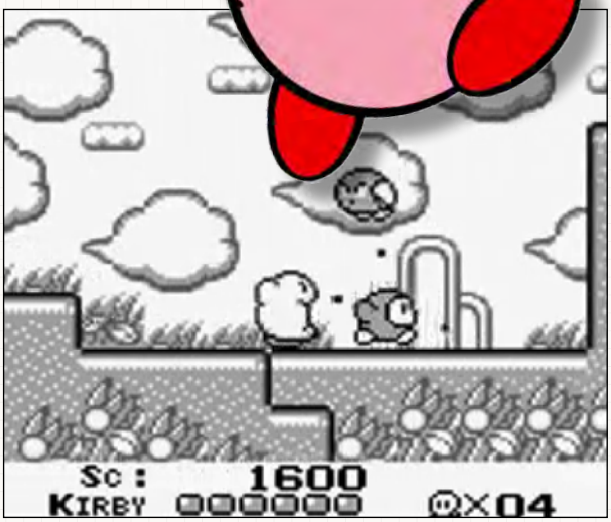
WERTUNG/FAZIT

78

„Kompetent gemachter Hüpfspaß, der nichts an der über 20 Jahre alten Formel ändert."

PHÄNOMEN KIRBY: ZWISCHEN INNOVATION UND STAGNATION

KOLUMNE VON LUKAS SCHMID



Schon im ersten Spiel des rosa Liebesknödels fester Bestandteil des Gameplays: Das Einsaugen von Gegnern. Spezialkräfte gab's dafür aber damals noch keine.

Einen kreativen Höhepunkt erreichte die Serie mit *Kirby und das magische Garn* – nicht nur optisch, sondern auch bezüglich des Gameplays.

Kirby's Adventure Wii wartete als einziges *Kirby*-Hüpfspiel mit einem Vierspieler-Koop-Modus auf, bot ansonsten aber fast dasselbe wie *Planet Robobot*.

Mit Titeln wie *Kirby und das magische Garn* beweisen die *Kirby*-Macher Innovation, während sich die Hauptserie seit dem ersten Teil kaum verändert. Aber auch hier würde sich Lukas Schmid mehr Mut wünschen. Warum, verrät er auf dieser Seite.

Im Meinungskasten auf der vorherigen Seite schreibe ich es bereits: Ich bin ein großer *Kirby*-Fan – nicht nur der Spiele, sondern auch der Figur. Der zuckersüße Held zaubert mir einfach immer wieder ein Lächeln aufs Gesicht. Umso mehr schmerzt es mich, mir einzugestehen, dass der Held seit einigen Jahren massiv den Anschluss an die Genre-Konkurrenz verloren hat, sogar an jene aus dem eigenen Haus. Wo *Mario* und auch *Donkey Kong* sich immer wieder neu erfinden – man denke an den Schritt in die 3D-Welt, an *Super Mario Galaxy* und *3D World*, an *Donkey Kong Country Returns* – stagniert der rosa Knuddelheld. Man frage mich in einigen Wochen nach meinen Highlights aus *Planet Robobot* und es wird mir mit großer Sicherheit schwer fallen, die verschiedenen Spielmomente nicht mit jenen aus *Triple Deluxe* zu verwechseln. Oder aus *Kirby's Adventure Wii*. Oder den vorangegangenen Hüpfabenteuern. Statt Eigenheiten in den verschiedenen Spielen zu bieten, fühlt es sich an, als würden die Entwickler die *Kirby*-Hüpfspiele lediglich als eine stetige Reihe von Add-ons betrachten – Elemente wie die Superfrucht aus dem 3DS-Erstling oder jetzt eben die Mech-Anzüge sind im Grunde nur Gimmicks ohne großen Einfluss auf das Gameplay. Dass die Spiele nach wie vor Spaß machen, zeugt von der hohen spielerischen Qualität ebendieser; immer nur mehr vom Selben ist mir aber eindeutig auf Dauer zu wenig. Dabei ist es ja nicht so, als ob *Kirby* nicht für Innovation stehen kann: *Kirby: Power-Malpinsel*, *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* und allen voran *Kirby und das magische Garn* beweisen, dass man den Helden nehmen und ihn in ein frisches Gameplay-Konstrukt stecken kann, das sich trotzdem vertraut anfühlt und dem Geist der Reihe gerecht wird. Warum kommt dieser Mut nicht auch in den Hauptablegern zum Tragen? Warum nicht einmal Kirbys Bewegungs-Repertoire völlig neu definieren? Und warum nicht einmal wagen, den süßen Protagonisten in ein richtiges 3D-Abenteuer zu stecken? Dass es möglich ist, zeigt Kirbys 3D Arena, der Zusatz-Spielmodus aus *Kirby: Planet Robobot*. In Zeiten, in denen 3D-Platformer ohnehin rar gesät sind, könnte die Knutschkugel hier eine Lücke füllen. Die Antwort auf diese Fragen ist aber wohl leider ziemlich simpel zu beantworten: Das Risiko lohnt sich nicht. *Kirby* hat einen guten Ruf unter Spielern aller Altersklassen, die nicht mehr wollen als lediglich mehr von dem, was sie kennen. Die Spiele verkaufen sich ordentlich und ihre Produktion dürfte wohl relativ kostengünstig sein – auch am Grafikstil hat sich seit *Kirby's Adventure Wii* schließlich nichts geändert. Innovation hebt man sich lieber für die Spin-offs auf, die Hauptreihe soll Geld bringen und nirgends anecken. Sehr schade, denn schließlich zeichnete sich die Serie zu ihren Anfangszeiten gerade dadurch aus, dass sie, bedingt durch den ungewöhnlichen Helden, anders war als alles vorher Dagewesene. Aber wer weiß, vielleicht ändert sich das ja auf NX – verdient hätte der knuffige Held es ohne jede Frage!

Der Wii-U-Nachfolger des DS-Titels *Kirby: Power-Malpinsel* namens *Kirby und der Regenbogen-Pinsel* setzt vollständig auf kreatives-Touchscreen-Gameplay.

Wii WILL ENTERTAIN U!

Jetzt mit 15% Rabatt

- Tolle Prämien!
- Überpünktlich im Briefkasten!
- Versandkostenfrei!
- Keine Ausgabe verpassen!
- 2 Ausgaben gratis bei Bankeinzug!

JETZT: Freund werben oder sich selbst werben lassen und tolle Prämie kassieren!

QR-Code scannen und hinsurfen!
www.videogameszone.de/n-zone/leserwerben

Die Geschichte des *Zelda*-Universums, Hintergrundinfos, Charakterstudien, eine vollständige chronologische Auflistung der Ereignisse, atemberaubende Concept-Arts und Illustrationen – all das findet ihr auf den 276 Seiten der edlen *Hyrule Historia* des Tokyopop-Verlags.

ZELDA: HYRULE HISTORIA VON TOKYOPOP
PRÄMIENNUMMER: 1122277

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

abo.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das N-ZONE-Abo!
(€ 50,-/12 Ausg.; Ausland: € 62,-/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

Die Prämie geht an:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer/E-Mail *(für weitere Informationen)*

☐ **Ja, ich möchte die N-ZONE im Abonnement und das Buch *The Legend of Zelda: Hyrule Historia* von Tokyopop als Prämie.**

Bei Bankeinzug **2 HEFTE GRATIS!**

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug *(Prämienlieferzeit in Deutschland ca. 2–3 Wochen)*

Kreditinstitut: _____

BIC IBAN

Kontoinhaber: _____

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

❑ Gegen Rechnung *(keine zwei Hefte gratis!)*

Bedingungen:
- Der neue Abonnent war in den letzten 12 Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Aus rechtlichen Gründen dürfen Prämienempfänger und neuer Abonnent nicht ein und dieselbe Person sein!
- Das Abo gilt für mindestens 12 Ausgaben und kann danach jederzeit mit einer Frist von 3 Monaten zum Monatsende schriftlich gekündigt werden.
- Die Prämie geht erst nach Bezahlung der Rechnung zu.
- Das Abo-Angebot gilt nur für N-ZONE.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann. Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufs-Muster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

1317425

TOKYO MIRAGE SESSIONS #FE

Rollenspiel Junge Pop-Sternchen, die gleichzeitig Musikalben produzieren und mithilfe von *Fire Emblem*-Kämpfern die Welt vor bösen Mächten retten – passt das zusammen?

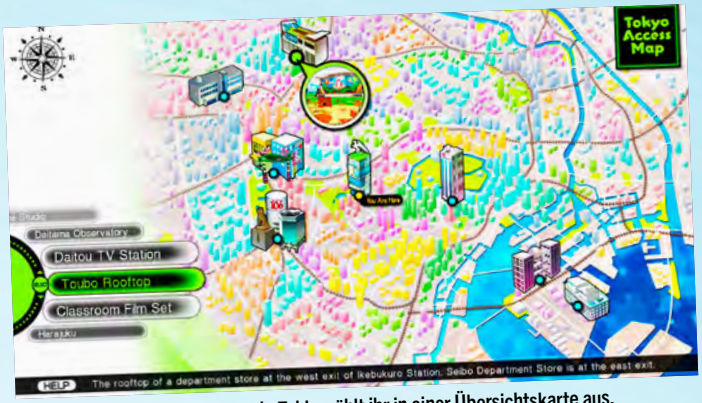
Mit *Xenoblade Chronicles X* segneten Monolith Soft und Nintendo die Wii U erst im Dezember mit einem echt starken Hybriden aus westlichem Open-World-Rollenspiel und JRPG, der über Monate hinweg zu begeistern weiß. Nun gesellt sich mit *Tokyo Mirage Sessions #FE* ein weiteres Nippon-Rollenspiel in das Repertoire der Nintendo-Heimkonsole, hier erwartet euch allerdings ein durch und durch klassisches JRPG, wie man sie von Entwickler Atlus kennt und liebt. Stellt euch also auf ausgiebige Erkundungstouren durch toll designte Dungeons, ein forderndes Rundenkampfsystem, zahlreiche, sich mit der Zeit entfaltende Spielsysteme und Charaktere mit klar gezeichneten Archetypen ein.

Cameos der besonderen Art

Ganz und gar nicht klassisch ist hingegen die Handlung in *Tokyo Mirage Sessions #FE*, denn die dreht sich um die moderne Pop-Idol-Industrie Japans und garniert das mit einem ordentlichen Schuss Fantasy. In der Rolle des 18-jährigen Itsuki Aoi landet ihr bei der Talent-Agentur Fortuna Entertainment, deren Präsidentin Maiko Shimazaki es sich zum Ziel gesetzt hat, junge Talente ganz groß rauszubringen. Itsuki selbst kann mit dem Showbiz eigentlich nicht so viel anfangen, doch nachdem seine Kindheitsfreundin Tsubasa Oribe als taufrisches Pop-Idol von Fortuna verpflichtet wird, schließt er sich ebenfalls dem Unternehmen an. Das soll sich schnell als völlig richtige Entscheidung entpuppen, denn in Wahrheit dient Fortuna Entertainment nicht nur als Schmiede für angehende Idole, sondern auch als Trainingsstätte für sogenannte Mirage Master. Als solche haben Itsuki und seine Freunde die Gabe, mithilfe von schmenenhaften Kriegern (den guten Mirages) wie Crom oder Virion gegen schemenhafte Erscheinungen (die bösen Mirages) zu kämpfen. Letztere überfallen Tokio und rauben den

Was wäre ein JRPG über die japanische Pop-Idol-Industrie ohne stylishe Musikvideos im Anime-Stil? Einen gewissen Grad an Kitsch muss man aber abkönnen.

Die Dungeons sind kreativ gestaltet und thematisch stets an das entsprechende Handlungskapitel geknüpft, in dem ihr sie erstmals erkundet.



Die verschiedenen Schauplätze in Tokio wählt ihr in einer Übersichtskarte aus. Gerade für die Side Stories müsst ihr oft zwischen den Gebieten wechseln.

Jeder eurer Helden hat eine andere Klasse mit dazu passenden Stärken und Schwächen im Kampf. Ellie hier verdingt sich etwa als Bogenschützin.

Menschen ihre Lebenskraft oder verschleppen die Leute gänzlich in ihre Welt. Das lässt sich die Heldengruppe um Itsuki natürlich nicht gefallen und geht der Sache nach.

Stilsicher

Der Spielablauf ist dabei ziemlich schnörkellos. In jedem Spielkapitel wird ein frischer Dungeon in der Idolasphere – der Welt der Mirages – zugänglich, den ihr so lange durchkämmt, bis der jeweilige Bosskampf ansteht. Die Dungeons sind thematisch stets einem Aspekt des Showbiz nachempfunden und kombinieren cooles Artdesign mit gelegentlichen Umgebungsrätseln, die exklusiv für den jeweiligen Dungeon sind. So durchstreift ihr etwa eine abgefahrene Version eines Fotografenateliers, wo ihr Kameras ausweichen müsst, oder ihr erkundet eine düstere Version eines TV-Serien-Sets, das wie ein Labyrinth aufgebaut ist. Wenn ihr eine Pause braucht, geht's jederzeit einfach zurück ins reale Tokio, wo ihr in verschiedenen Stadtteilen wie Shibuya zur Heilung der Gruppe etwas futtern geht, euch mit nützlichen Items im Supermarkt eindeckt oder kleinere Aufgaben von NPCs annehmt.

Die Handlung selbst reißt keine Bäume aus und wird einerseits genretypisch mit Dialogen und Zwischensequenzen auf dem Monitor und andererseits per Topic-Nachrichten auf dem Bildschirm des Wii-U-Gamepads präsentiert. Topic könnt ihr euch wie Whatsapp vorstellen, die verschiedenen Charaktere schicken euch also immer wieder mal Textnachrichten und Emoticons zu, während ihr mit dem Finger auf den Bildschirm tippt, um die nächste Sprechblase anzeigen zu lassen. Was anfangs wie eine witzige Idee wirkt, entpuppt sich fix als nerviger Störfaktor, der den Spielfluss unnötig behindert. Nicht jedermanns Sache dürfte sicherlich auch sein, dass lediglich die japanische Originalvertonung mit englischen Texten zur Verfügung steht. Das an sich mag bei einem doch recht nischigen Rollenspiel wie *Tokyo Mirage Sessions #FE* noch vertretbar sein, irritierend empfanden wir hingegen, dass die situativen Gespräche zwischen Charakteren in den Kämpfen ausschließlich im Japanischen vorliegen, ohne Untertitel. Mag ja sein, dass diese Unterhaltungen nicht für die Story wichtig sind, dennoch ist es der Atmosphäre nicht gerade zuträglich, wenn man die eigene Heldentruppe nicht immer versteht.

Freizeit gut genutzt

Zumindest sind sämtliche handlungsrelevanten Texte übersetzt, so auch die Side Stories, die ihr in Intermission-Segmenten zwischen den Kapiteln angehen könnt. Diese Nebengeschichten drehen sich um die zahlreichen Gruppenmitglieder, die sich Fortuna Entertainment im Spielverlauf anschließen, und helfen dabei, den Figuren Tiefe zu verleihen. Dabei erlebt ihr sowohl emotionale als auch lockeralberne Momente und bekommt mit, wie Itsukis Freunde besser in ihrem Metier werden und wie die Gruppe zusammenwächst. Das ist nicht nur eine nette Abwechslung zu den ernsten, düsteren Hauptmissionen, durch das Abschließen der Side Stories erhalten die Helden auch nützliche Spezialfähigkeiten, an die ihr sonst nicht rankommt. Einzig blöd ist, dass man stets nur eine dieser Nebengeschichten gleichzeitig angehen kann, was zu sehr viel Rumgerenne führt, zumal euch einige dieser Missionen in die Dungeons führen.

Gemeinsam stark

Immerhin macht ein Besuch der Idolasphere praktisch immer Laune, denn wenn es um die exzellenten Rundenkämpfe in den Dungeons geht, erlaubt sich Atlus absolut keine Schwächen. Wenn ihr die Mirages zum Kampf herausfordert, wechselt das Geschehen in einen separaten Bildschirm, in dem drei eurer Helden aktiv am Kampfgeschehen teilnehmen und der Rest der Party bei Bedarf eingewechselt werden kann. Das ist deshalb auch ständig nötig, da jeder Kämpfer ähnlich wie in den *Fire Emblem*-Spielen einer Klasse mit Stärken und Schwächen zugeordnet ist. Als Lord setzt Itsuki zum Beispiel auf Schwertattacken und Blitzzauber, ist jedoch empfindlich

Die Kämpfe sind ganz klassisch rundenbasiert. Wenn einer eurer Charaktere dran ist, wählt ihr Skills aus einer Aktionsliste.

DAS GELUNGENE KAMPFSYSTEM IM DETAIL – SIEG IN FOLGE

Im Kampfsystem von Tokyo Mirage Sessions #FE steckt so richtig viel drin. Wir erklären euch anhand dieses Beispiel-Screenshots die wichtigsten Aspekte.

Session-Zähler
Der Session-Zähler zeigt an, wie lange eure aktuelle Session bereits andauert. Baut ihr besonders lange Sessions auf oder schafft ihr einen Overkill, erhaltet ihr für jeden weiteren Treffer Craftingmaterial oder Geld!

Rundenreihenfolge
Hier seht ihr, wer gerade an der Reihe ist und wann die nächste Runde beginnt. Grundsätzlich ist jede Figur nur ein Mal pro Runde dran, es gibt aber Wege, mehrfach in einer Runde zu agieren.

Special-Leiste
Die Special-Leisten benötigt ihr für besonders starke Super-Fähigkeiten. Ihr füllt die maximal drei Leisten durch Angriffe und Sessions.

Duo Arts
Sobald freigespielt, habt ihr hin und wieder die Möglichkeit, während einer Session zwischen zwei möglichen Duo Arts zu wählen. Diese haben nicht nur enorm mächtige Effekte, sie dienen obendrein als neuer Session-Startpunkt!

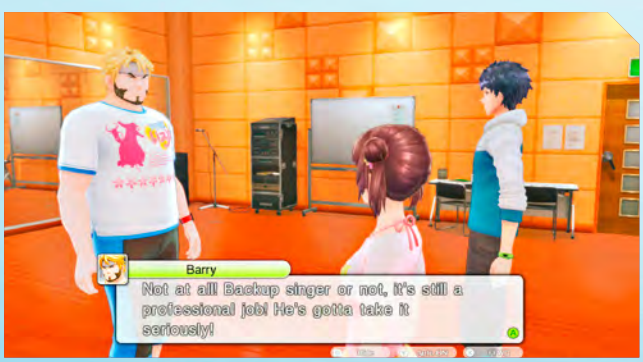
Derzeitige Attacke und Position in der Session
Wie lange die aktuelle Session geht und wer daran teilnimmt, erkennt ihr an dieser Stelle. Das „Entry Limit" sagt euch, bis wann ihr eure Wahl zwischen den beiden Duo Arts treffen müsst.

Aktive Party
Hier seht ihr eure drei derzeit aktiven Gruppenmitglieder und deren wichtigste Werte wie Lebenspunkte, Charakterstufe und Klasse. Sofern ihr gerade an der Reihe seid, könnt ihr jederzeit eine andere Figur aus der Reserve einwechseln.

gegen Treffer mit Lanzen und Feuermagie. Die Magierin Kiria gebietet dagegen über mächtige Elementarmagie, reagiert dafür aber selbst allergisch auf Schwerthiebe.

Und jetzt kommt der Knackpunkt, der das Kampfsystem in *Tokyo Mirage Sessions #FE* erst so genial macht: Wenn ihr eine der Schwächen eines Gegners mit der dazugehörigen Angriffsart trefft, startet ihr eine Session, die es euren übrigen Partymitgliedern erlaubt, völlig kostenlos ebenfalls einen Angriff zum Besten zu geben! Später im Spiel ist es sogar möglich, dass auch die Reservemitglieder an Sessions teilnehmen können und ihr diese Angriffsfolgen mit sogenannten Duo Arts gar noch weiter ausdehnen könnt. Wer seine Karten richtig ausspielt, kann im letzten Spieldrittel gut und gerne Sessions mit 20 oder mehr Treffern aufbauen – und das mit nur einer einzigen Angriffsaktion! Zudem könnt ihr euch mit Sessions unter bestimmten Voraussetzungen zusätzliche Items und Geld verdienen. Doch bekanntlich hat jede Medaille zwei Seiten, folglich können auch eure Widersacher auf Sessions zurückgreifen und visieren nur zu gerne die

Immer wieder mal müsst ihr bei der Erkundung der Idolasphere Umgebungsrästel lösen, um voranzukommen. Hier geht's drum, die Felder mit Knöpfen anzuordnen.



In *Tokyo Mirage Sessions #FE* geht es nicht nur ständig ernst zu. Der Gesangslehrer Barry (links) ist etwa ein häufiger Quell für abstruse Szenen und Lacher.

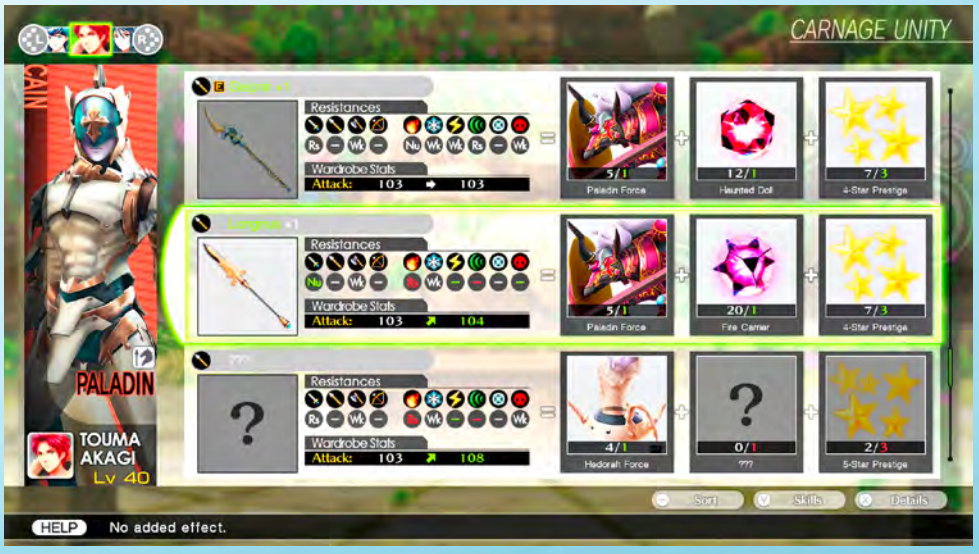
Die Stadtteile Tokios sind richtig gut getroffen im Spiel. Cooles Detail: Die Werbetafeln greifen Ereignisse im Spiel auf.

Schwachpunkte eurer Heldenparty an. Gewürzt wird das Ganze dann noch mit Stärkungs- und Schwächungszaubern, Statuseffekten (Gift oder Betörung etwa), einer Vielzahl an aktiven und passiven Skills sowie besonders mächtigen Heldenfähigkeiten. Das resultiert in packenden Kämpfen, in denen man stets abwägen muss, mit welcher Aktion man die bestmögliche Angriffsfolge aus der Situation rausholen kann und wann man doch lieber verteidigt, um nicht selbst in die Session-Falle zu rennen.

Systematisch gut

Ziemlich vielschichtig ist auch die Charakterentwicklung in *Tokyo Mirage Sessions #FE*. Für gewonnene Kämpfe gibt es Erfahrungspunkte, mit denen eure Charaktere in der Stufe auf steigen und bessere Attribute erhalten. So weit kennt man das ja aus beinahe jedem Rollenspiel. Fähigkeiten lernen eure Figuren allerdings von ihrem Mirage-Partner. Diese verwandeln sich in den Scharmützeln in mystische Waffen, sogenannte Carnages. Jedes Carnage erlaubt es seinem Nutzer, einige Fähigkeiten wie etwa neue Attacken oder bessere Zauber zu adaptieren. Sind die Skills verinnerlicht, könnt ihr mittels Crafting-System frisches Kampfgerät erstellen, wodurch eure Spielfiguren wieder an neue Fertigkeiten gelangen. Außerdem lassen sich die Waffen ab einem gewissen Punkt im Spiel zusätzlich in der Stufe steigern, was ihren Angriffswert erhöht und einen zusätzlichen, meist besonders guten Skill offenbart. Damit nicht genug, erlernen eure Helden über ein ähnliches System mit der Zeit sehr nützliche Passiv-Fähigkeiten und können mittels Meistersiegeln (*Fire Emblem* lässt erneut grüßen) ihre Klasse zu je einer von zwei möglichen Meisterklassen ändern. Und diese wiederum ermöglichen die Herstellung von speziellen Carnages, die exklusiv für diese Meisterklasse sind und extrastarke Fertigkeiten innehaben. All diese Systeme greifen super ineinander und erzeugen einen motivierenden Kreislauf, der über die vorhersehbare Handlung locker hinwegtröstet.

Viktor Eippert



Mit einem recht simplen Crafting-System stellt ihr neue Waffen für eure Helden her, die ihnen wiederum frische Skills spendieren.

MEINUNG
Viktor Eippert

„Je länger man spielt, desto besser entfaltet sich dieser Rollenspiel-Exot!“

Tokyo Mirage Sessions #FE mag vielleicht nicht ganz auf dem sehr hohen Niveau von Atlus-Krachern der Marke *Persona* oder *Shin Megami Tensei* sein, doch ich hatte allemal meinen Spaß damit. An dem ungewöhnlichen Setting und den doch ziemlich stereotypen Charakteren kann man sich sicherlich stören, aber die Spielmechanik ist über jeden Zweifel erhaben. Es macht irre viel Spaß, lange Sessions aus dem Hut zu zaubern und das Kampfsystem so optimal zu nutzen, dass die Gegner manchmal gar nicht erst zum Zug kommen. Außerdem vermittelt *Toyko Mirage Sessions #FE* ein sehr gutes Gefühl dafür, wie Itsuki und Konsorten im Verlauf des Spiels immer stärker werden, da man das durch die Charakterentwicklung direkt spürt.

Tokyo Mirage Sessions #FE

Termin: 24. Juni 2016
Hersteller: Nintendo
Entwickler: Atlus
USK-Freigabe: ab 12 Jahren
Preis: ca. 60 Euro

GRAFIK 7
Technisch ist *Tokyo Mirage Sessions #FE* kein Highlight, dafür glänzt es mit stilsicherem Artdesign.

SOUND 8
Sprache/Text: Japanisch/Englisch
Auf eine englische Vertonung verzichteten Nintendo und Atlus, die japanischen Sprecher bringen die Emotionen der Figuren aber gut rüber. Der Soundtrack ist gelungen, besonders die Kampf-Tracks sind super.

STEUERUNG 8
Pro-Controller: ☐ **Wii-Zubehör:** ☐
Besonderheiten: Topic-Feature auf dem Touchscreen
Die Menüführung ist zuverlässig und auf dem Wii-U-Bildschirm gibt's hilfreiche Infos in den Kämpfen.

EINZELSPIELER 8
Schwierigkeitsgrad: leicht bis schwer (3 Stufen)
Die Story samt Nebengeschichten wird euch etwa 40 bis 50 Stunden beschäftigen. Wenn ihr noch alle Carnages und Skills freispielen, alle Trophäen sammeln und alle Nebenquests erledigen wollt, kommt noch mal ordentlich Spielzeit obendrauf.

MEHRSPIELER -
Spieler online: - Spieler offline: -
Wie bei Atlus-Rollenspielen üblich gibt es keinen Mehrspieler-Modus.

PRO / CONTRA
- ✚ Grandioses Kampfsystem
- ✚ Spielmechaniken greifen super ineinander
- ✚ Gut designte Dungeons
- ✚ Vielschichtige Charakterentwicklung
- ✚ Japanische Idol-Industrie als Setting gut umgesetzt
- ➖ Handlung recht vorhersehbar
- ➖ Topic-Chat-Feature behindert den Spielfluss
- ➖ Nicht vollständig übersetzt

WERTUNG/FAZIT

81

„Feines Rollenspiel mit ungewöhnlichem Setting und starken Spielmechaniken.“

Kaufberatung gefällig? Auf diesen Seiten präsentieren wir euch alle von uns getesteten Wii-U-Spiele ebenso wie die besten Games ihres jeweiligen Genres!

JUMP & RUN

RAYMAN LEGENDS

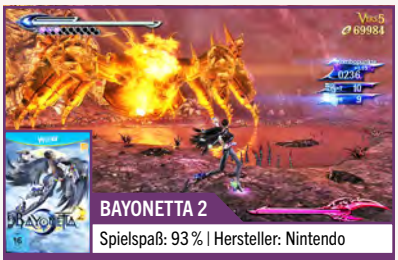
Spielspaß: 93 % | Hersteller: Ubisoft

Höchstwahrscheinlich das beste Jump & Run, das im Jahr 2013 für die Wii U erschienen ist

Super Mario 3D World
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

ACTION



BAYONETTA 2

Spielspaß: 93 % | Hersteller: Nintendo

Brachialer, perfekt designter und superstylisher Action-Hammer – ein Pflichtkauf für alle Wii-U-Besitzer!

Splatoon
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Deus Ex: Human Revolution – Director's Cut
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Square Enix

(ACTION-)ADVENTURE

ZELDA: THE WIND WAKER HD

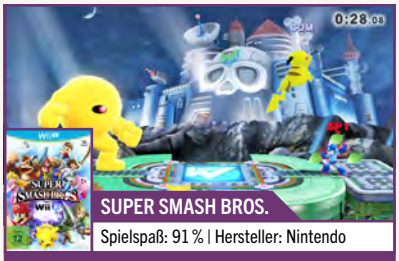
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Links zeitloses Segel-Abenteuer begeistert auf der Wii U ebenso wie bereits 2003 auf dem Gamecube.

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 4: Black Flag
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Ubisoft

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS.

Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Ganz klar der mit Abstand beste Prügler und das beste Multiplayer-Spektakel auf der Wii U

Tekken Tag Tournament 2
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Bandai Namco

Pokémon Tekken
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

EGO-SHOOTER

CALL OF DUTY: GHOSTS

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

Routiniertes, aber unterhaltsames Shooter-Update mit einem besonders gelungenen Multiplayer-Modus

Call of Duty: Black Ops 2
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Activision

007: Legends
Spielspaß: 62 % | Hersteller: Activision

SPORT

NBA 2K13

Spielspaß: 89 % | Hersteller: 2K Games

Ein inhaltlich brillantes Basketballspiel, das aufgrund der schwachen Technik einen faden Beigeschmack hat

Mario Tennis: Ultra Smash
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Mario und Sonic: Sotschi 2014
Spielspaß: 76 % | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT

KIRBY & DER REGENBOGEN-PINSEL

Spielspaß: 83 % | Hersteller: Nintendo

Kirby kann es einfach: ein gelungener Auftritt des ebenso charismatischen wie putzigen Nintendo-Kultknödels

Mario Party 10
Spielspaß: 82 % | Hersteller: Nintendo

Captain Toad: Treasure Tracker
Spielspaß: 81 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

MARIO KART 8

Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Der schiere Fahrspaß macht die durchaus vorhandenen Mängel (fast) wieder wett.

Need for Speed: Most Wanted
Spielspaß: 85 % | Hersteller: EA

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

ROLLENSPIEL

XENOBLADE CHRONICLES X

Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Zwar kein absoluter Superhit, aber immer noch ein fantastisches, riesiges Rollenspiel für Wii U

Mass Effect 3: Special Edition
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Electronic Arts

Monster Hunter 3 Ultimate
Spielspaß: 80 % | Hersteller: Nintendo

DEUS EX: HUMAN REVOLUTION

Wir präsentieren euch stolz … *Deus Ex: Human Revolution.* Ist nämlich ein tolles Spiel. Und in der letzten N-ZONE gab es keine Wii-U-Tests. Tja.

Stets aktuell: Die 50 besten Wii-U-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Art Academy: Atelier
Test (07/15): 82 % | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Nintendo

Assassin's Creed 3
Test (01/13): 88 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Assassin's Creed 4: Black Flag
Test (01/14): 87 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Ubisoft

Batman: Arkham City Armoured Edition
Test (01/13): 85 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Batman: Arkham Origins
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Bayonetta
Test (11/14): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Bayonetta 2
Test (11/14): 93 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Call of Duty: Black Ops 2
Test (01/13): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Call of Duty: Ghosts
Test (01/14): 87 % | Genre: Ego-Shooter | Hersteller: Activision

Captain Toad: Treasure Tracker
Test (01/15): 81 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Darksiders 2
Test (01/13): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Deus Ex: Human Revolution
Test (12/13): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Square Enix

Donkey Kong Country: Tropical Freeze
Test (03/14): 89 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Hyrule Warriors
Test (10/14): 84 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kirby und der Regenbogen-Pinsel
Test (05/15): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Lego Batman 3: Jenseits von Gotham
Test (12/14): 81 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: THQ

Lego City: Undercover
Test (04/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

Lego Marvel Super Heroes
Test (12/13): 84 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Warner

Mario Kart 8
Test (06/14): 89 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Party 10
Test (04/15): 82 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis: Ultra Smash
Test (12/15): 82 % | Genre: Sport | Hersteller: Nintendo

Mass Effect 3: Special Edition
Test (01/13): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: EA

Monster Hunter 3 Ultimate
Test (04/13): 80 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

NBA 2K13
Test (03/13): 89 % | Genre: Sport | Hersteller: 2K Games

Need for Speed: Most Wanted
Test (05/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: EA

New Super Luigi U
Test (08/13): 80 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. U
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Nintendo Land
Test (12/12): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Pikmin 3
Test (08/13): 91 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Pokémon Tekken
Test (04/16): 82 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Project Zero: Priesterin des Schwarzen Wassers
Test (11/15): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Rayman Legends
Test (10/13): 93 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Ubisoft

Skylanders: Giants
Test (01/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Superchargers
Test (11/15): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Swap Force
Test (12/13): 82 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Skylanders: Trap Team
Test (11/14): 83 % | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Activision

Sonic & All-Stars Racing Transformed
Test (01/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Splatoon
Test (07/15): 90 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Splinter Cell: Blacklist
Test (10/13): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Ubisoft

Star Fox Zero
Test (05/16): 85 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D World
Test (01/14): 92 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Wii U
Test (01/15): 91 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Tekken Tag Tournament 2
Test (12/12): 85 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Bandai Namco

The Legend of Zelda: The Wind Waker HD
Test (11/13): 91 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Twilight Princess HD
Test (04/16): 88 % | Genre: Action-Adv. I Hersteller: Nintendo

The Wonderful 101
Test (09/13): 83 % | Genre: Action I Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles X
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel I Hersteller: Nintendo

Yoshi's Woolly World
Test (08/15): 83 % | Genre: Jump & Run I Hersteller: Nintendo

Your Shape: Fitness Evolved 2013
Test (01/13): 84 % | Genre: Geschicklichkeit I Hersteller: Ubisoft

ZombiU
Test (01/13): 84 % | Genre: Action I Hersteller: Ubisoft

RETRORÄTSELN

Ist ja gut, ist ja gut! Selbst wenn wir zu unserem letzten Retrorätsel nur *Penguin Wars* oder *King of the Zoo* als Lösung hätten gelten lassen, hättet ihr trotzdem alles erraten. Ihr seid solche … NERDS!

Hmpf … so langsam fühlen wir uns in unserer Redakteursehre gekränkt. Da draußen muss es doch ein Spiel geben, das euch beim Raten zur Verzweiflung treibt! Fein. Verlassen wir an dieser Stelle einmal mehr die Nintendo-Konsolen und gönnen uns einen MS-DOS/C64/Amiga/Atari-Klassiker aus den 80er-Jahren. Obwohl unser gesuchtes Science-Fiction-Spiel unfassbar gute Rezensionen abgestaubt hat, gilt es nach wie vor eher als Geheimtipp seiner Ära. Da dieses geniale, herrlich forschungsbasierte Stück Softwarekunst seiner Zeit zudem weit voraus war, macht das Teil auch heute noch richtig Spaß. Vorausgesetzt natürlich, ihr könnt mit der antiken Grafik leben.

Ihr kennt unser gesuchtes Spiel und wollt mitmachen? Dann schickt bitte eine E-Mail mit eurer Antwort an: **benjamin.kegel@computec.de!**

MY TWO COINS

Letzte Woche marschiere ich nichts Böses ahnend in die Redaktion, schwinge mich gemütlich in meinen Chefsessel, werfe den PC samt Newsreader an – und bekomme direkt eine echte Hammermeldung zu Gesicht! Disney steigt aus dem Videospielgeschäft aus. Zack! Aus die Maus für Mickey, Ende für die Ente und vor allen Dingen Tschüss, *Disney Infinity*! Einfach so!

Über 200 Millionen Dollar – so viel Kohle hat Disney mit der *Infinity*-Serie umgesetzt. Die meisten anderen Spielepublisher würden bei solchen Zahlen unkontrolliert zu sabbern beginnen, bei Disney macht man den Laden dagegen dicht. Man könnte jetzt sagen, dass Haus Maus den Hals nicht vollkriegt … es kann aber auch durchaus sein, dass *Infinity* sich verzieht, so lange das Geschäft noch am schönsten ist. *Superchargers*, der letzte Vertreter des Toys-to-Life-Klassenprimus *Skylanders*, hat Publisher Activision mit seinen Verkaufszahlen bereits nicht mehr erfreut. Dafür gibt es meiner Meinung nach zwei Gründe. Erstens: Der Markt ist nach fünf Jahren *Skylanders* plus etlichen neuen Toys-to-Life-Mitbewerbern wie den Amiibo, *Lego Dimensions* oder eben der ehemaligen Disney-Konkurrenz mittlerweile einfach gesättigt. Das Angebot übersteigt die Nachfrage, während ebendiese Nachfrage stetig sinkt, denn zweitens: Toys-to-Life lebt von seinem Aha-Effekt! Ebenso wie die 3D-Erfahrung im Kino nutzt der sich aber schnell ab und viele Gamer zocken doch lieber wieder nur mit dem Controller in den Händen, statt mit 261 Figuren um sie herum. Knifflige Sache – ich bin gespannt, wie gut *Imaginators* ziehen wird. Denn wenn das neue *Skylanders* nichts reißt, geht es vielleicht auch hier dem Serienende entgegen.

Die vielleicht beste Retro-Spielebibliothek der Welt: Nintendos Virtual Console ist eines der absoluten Wii-U-Highlights. Lasst euch diese Klassiker nicht entgehen!

JUMP & RUN

SUPER MARIO 64

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Für unumstrittene Meisterwerke wie dieses Jump & Run wurde die Höchstpunktzahl erfunden.

Mega Man X
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

ACTION

RESIDENT EVIL 4

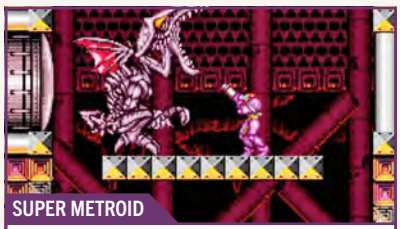
Spielspaß: 10 | Hersteller: Capcom

Abwechslungsreiches, spannendes, forderndes Action-Horrorspiel, das man unbedingt erlebt haben muss

Star Fox 64
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Cybernator
Spielspaß: 9 | Hersteller: Masaya

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Kauft euch dieses Meisterwerk! Es wird eure Sicht auf andere Videospiele für immer verändern.

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP

STREET FIGHTER 2

Spielspaß: 9 | Hersteller: Capcom

Ihr solltet der New-Challenger-Version den Vorzug geben, sie bietet die beste Preis-Leistung von allen Fassungen.

Street Fighter Alpha 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Capcom

Final Fight 1-3
Spielspaß: 7 | Hersteller: Capcom

STRATEGIE/SIMULATION

ADVANCE WARS

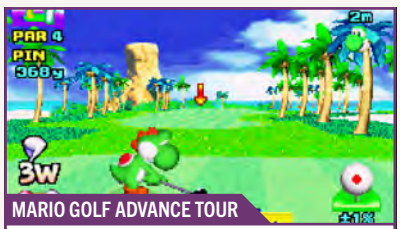
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Ein astreiner Strategie-Brocken, der einen leichten Einstieg mit komplexen Gefechten vereint

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Uncharted Waters: New Horizons
Spielspaß: 8 | Hersteller: Koei

SPORT



MARIO GOLF ADVANCE TOUR

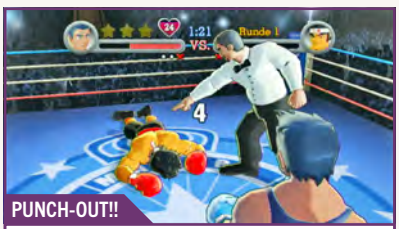
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Herrlich gut gealtertes Golfspiel – für Fans des Rasensports auch heute noch einen Kauf wert

Mario Tennis
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

1080° Snowboarding
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

GESCHICKLICHKEIT



PUNCH-OUT!!

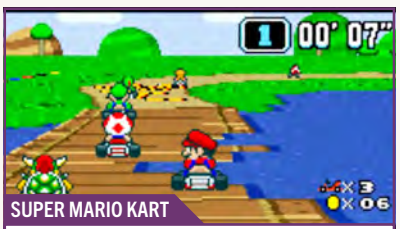
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Beinharter Reflextest am Controller, kombiniert mit herrlich schräg animierten Charakteren. Tolles Teil!

Wario's Woods
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

Wario Land: The Shake Dimension
Spielspaß: 7 | Hersteller: Good-Feel

RENNSPIEL



SUPER MARIO KART

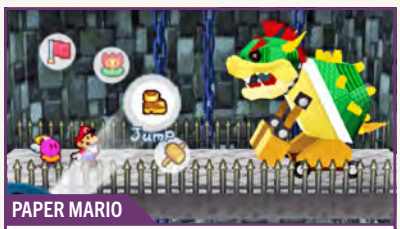
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Die KI ist heutzutage etwas lasch, zusammen mit einem menschlichen Gegner aber ein total genialer Fun-Racer!

F-Zero
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



PAPER MARIO

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der Held des Abenteuers ist das einzig Flache an diesem grandiosen RPG der ebenso glorreichen N64-Ära.

Xenoblade Chronicles
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Earthbound
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

WARIO LAND: THE SHAKE DIMENSION

Lauter VC-Graupen in der letzten N-ZONE! *Wario Land* war mit 7 Punkten noch am besten, schafft es aber nicht in die Top 50.

Die Top-50-Wii-U-VC-Games: Legenden aus 30 Jahren Videospiel-Kultur samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis

Advance Wars
Test (05/14): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Advance Wars 2: Black Hole Rising
Test (09/15): 9 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Castlevania: Circle of the Moon
Test (03/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Castlevania: Harmony of Dissonance
Test (04/15): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Cybernator
Test (04/15): 9 | Genre: Action| Hersteller: Masaya

Demon's Crest
Test (03/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Capcom

Donkey Kong 64
Test (6/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2
Test (12/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country Returns
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

F-Zero: GP Legend
Test (02/15): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Final Fantasy Tactics Advance
Test (03/16): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Fire Emblem: Shadow Dragon
Test (09/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: The Secret Stones
Test (02/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Intelligent Systems

Golden Sun 2: Die vergessene Epoche
Test (01/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Camelot

Kirby und das magische Garn
Test (07/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Superstar Saga
Test (05/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Zusammen durch die Zeit
Test (09/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 64
Test (03/16): 8 | Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Tennis
Test (02/16): 8 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Camelot

Mega Man 7
Test (01/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X
Test (11/13): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man X2
Test (01/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man Zero
Test (02/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid Fusion
Test (05/14): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid Prime Trilogy
Test (03/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Metroid: Zero Mission
Test (05/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros.
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. Wii
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (01/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo

Paper Mario
Test (07/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Resident Evil 4
Test (12/14): 10 | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Star Fox 64
Test (05/16): 9 | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Super Castlevania IV
Test (12/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Super Ghouls 'n Ghosts
Test (08/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Super Mario 64
Test (06/15): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario 64 DS
Test (02/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Advance 4: Super Mario Bros. 3
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy
Test (04/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Galaxy 2
Test (03/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart
Test (05/14): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars
Test (02/16): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Squaresoft

Super Metroid
Test (07/13): 10 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past
Test (02/14): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time
Test (09/15): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Phantom Hourglass
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Spirit Tracks
Test (01/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: The Minish Cap
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Wave Race 64
Test (08/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles
Test (10/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yoshi's Island
Test (05/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Die aktuell 30 besten eShop-Titel für Wii U!

Armillo
Test (08/14): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Fuzzy Wuzzy

Bit.Trip Runner 2
Test (06/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Gaijin Games

NEU Chronicles of Teddy: Harmony of Exidus
Test (06/16): 8 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: LookAtMyGame

Don't Starve: Giant Edition
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Klei Entertainment

Ducktales Remastered
Test (10/13): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward Tech

Electronic Super Joy
Test (01/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Broken Rules

Fast Racing Neo
Test (02/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Shin'en Multimedia

Guacamelee! Super Turbo Championship Edition
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Drinkbox Studios

Gunman Clive HD
Test (10/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Hörberg Productions

Hyrule Warriors: (Twilight Princess) DLC
Test (12/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Omega Force

Life of Pixel
Test (03/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Super Icon Ltd.

Lone Survivor: Director's Cut
Test (12/14): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Curve Studios

Mario Kart 8 DLC Pack 1
Test (01/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Nova-111
Test (11/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Funktronic Labs

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Roll7

Runbow
Test (11/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: 13AM Games

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Wayforward

Shovel Knight
Test (01/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Yacht Club Games

Stealth Inc. 2
Test (12/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Curve Studios

Steamworld Dig
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Image & Form

Swords and Soldiers HD
Test (08/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Two Tribes

Swords and Soldiers 2
Test (07/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Ronimo Games BV

Teslagrad
Test (11/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rain Games

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Bridge
Test (10/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Quantum Astro.

The Fall
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Over the Moon

The Swindle
Test (05/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Size Five Games

Trine 2: Director's Cut
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Frozenbyte

Year Walk
Test (11/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Dakko Dakko

Alle Top-Games auf einen Blick: Auch für Nintendos aktuellen Handheld fassen wir die Genre-Spitzenreiter sowie die momentan besten 3DS-Spiele zusammen.

ACTION

RESIDENT EVIL: REVELATIONS
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Spannende Story, beeindruckende Technik, klasse Atmosphäre – ein Megahit aus dem Jahr 2012!

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Konami

Star Fox 64 3D
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

(ACTION-)ADVENTURE

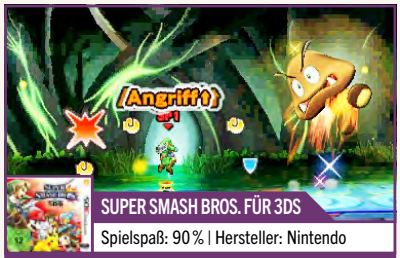
ZELDA: MAJORA'S MASK 3D
Spielspaß: 92 % | Hersteller: Nintendo

Genauso gut wie immer, aber noch besser als jemals zuvor: ein absolutes *Zelda*- und Remake-Meisterwerk!

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

BEAT 'EM UP



SUPER SMASH BROS. FÜR 3DS
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Klopperei vom Feinsten: eine würdige Fortsetzung und ein sehr gelungener Handheld-Einstand der Kultreihe

Super Street Fighter IV 3D Edition
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Capcom

Dead or Alive: Dimensions
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Tecmo Koei

GESCHICKLICHKEIT

PROF. LAYTON: DAS VERMÄCHTNIS V. ASLANT
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Ein würdiger Abschluss der beliebten Puzzle-Serie, auch wenn echte Innovationen wieder mal fehlen.

Professor Layton und die Maske der Wunder
Spielspaß: 88 % | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Sega

JUMP & RUN

NEW SUPER MARIO BROS. 2
Spielspaß: 91 % | Hersteller: Nintendo

Extrem motivierender Hüpf-Altmeister mit tollem Gameplay und spaßigem Koop-Modus

Super Mario 3D Land
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country Returns 3D
Spielspaß: 86 % | Hersteller: Nintendo

RENNSPIEL

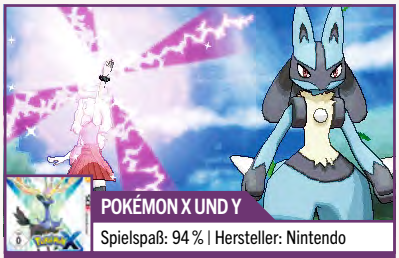
MARIO KART 7
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Exquisiter Online-Modus trifft perfekte Balance und Steuerung – der Solomodus ist aber viel zu leicht.

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Sega

F1 2011
Spielspaß: 81 % | Codemasters

ROLLENSPIEL



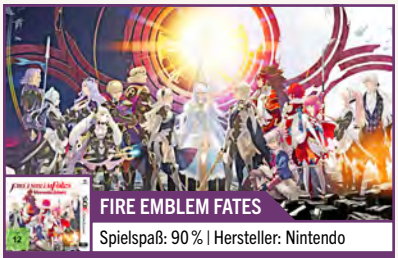
POKÉMON X UND Y
Spielspaß: 94 % | Hersteller: Nintendo

Viele mutige Neuerungen machen *X* und *Y* zu den besten *Pokémon*-Spielen seit Bestehen der Serie!

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Spielspaß: 91 % | Hersteller: NIS America

Yo-kai Watch
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

SIMULATION/STRATEGIE



FIRE EMBLEM FATES
Spielspaß: 90 % | Hersteller: Nintendo

Das dreigängige Fantasy-Festmahl ist nicht nur für eingefleischte Strategen ein riesiger Spaß.

Fire Emblem: Awakening
Spielspaß: 89 % | Hersteller: Nintendo

Tomodachi Life
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Nintendo

SPORT

MARIO GOLF: WORLD TOUR
Spielspaß: 87 % | Hersteller: Nintendo

Die Welttournee des sportlichen Klempners ist das bisher gelungenste Golfspiel im Mario-Universum.

PES 2011 3D
Spielspaß: 85 % | Hersteller: Konami

Mario Tennis Open
Spielspaß: 84 % | Hersteller: Nintendo

FIRE EMBLEM FATES

Wow, *Stella Glow* hat exakt eine Ausgabe lang in unserer Top 50 überlebt, dann wurde es von *Fates* überrollt! Ein echter Kriegsstratege eben.

Stets aktuell: Die 50 besten 3DS-Spiele – mit N-ZONE-Ausgabenverzeichnis zum einfachen Nachschlagen

Bravely Default For the Sequel
Test (01/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Bravely Second: End Layer
Test (03/16): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Dead or Alive: Dimensions
Test (06/11): 85 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Tecmo Koei

Donkey Kong Country Returns 3D
Test (06/13): 86 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Etrian Odyssey IV: Legends of the Titan
Test (10/13): 91 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey Untold: The Millennium Girl
Test (06/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Etrian Odyssey 2 Untold: The Fafnir Knight
Test (03/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: NIS America

Fantasy Life
Test (10/14): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Fire Emblem: Awakening
Test (05/13): 89 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

NEU Fire Emblem Fates
Test (06/16): 90 % | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Hatsune Miku: Project Mirai DX
Test (11/15): 87 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Sega

Kid Icarus: Uprising
Test (04/12): 83 % | Genre: Action | Hersteller: Nintendo

Kingdom Hearts 3D: Dream Drop Distance
Test (08/12): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Square Enix

Luigi's Mansion 2
Test (04/13): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Mario Golf: World Tour
Test (06/14): 87 % | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Dream Team Bros.
Test (08/13): 83 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario & Luigi: Paper Jam Bros.
Test (01/16): 87 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Mario Kart 7
Test (01/12): 94 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Metal Gear Solid: Snake Eater 3D
Test (04/12): 87 % | Genre: Action | Hersteller: Konami

Monster Hunter 4 Ultimate
Test (03/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

New Super Mario Bros. 2
Test (09/12): 91 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Persona Q: Shadow of the Labyrinth
Test (01/15): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Phoenix Wright: Ace Attorney – Dual Destinies
Test (12/13): 83 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Pokémon Alpha Saphir und Omega Rubin
Test (12/14): 86 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Pokémon X und Y
Test (11/13): 94 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und das Vermächtnis von Aslant
Test (12/13): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton und die Maske der Wunder
Test (11/12): 88 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Professor Layton vs. Phoenix Wright: Ace Attorney
Test (04/14): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Puzzle & Dragons Z/Super Mario Bros. Edition
Test (06/15): 87 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Resident Evil: Revelations
Test (02/12): 88 % | Genre: Action | Hersteller: Capcom

Senran Kagura Burst
Test (04/14): 83 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Shin Megami Tensei – Devil Survivor 2: Record Breaker
Test (12/15): 84 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Shin Megami Tensei 4
Test (12/14): 88 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Sonic & All-Stars: Racing Transformed
Test (03/13): 85 % | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

Sonic Generations
Test (12/11): 85 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Story of Seasons
Test (02/16): 83 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Super Mario 3D Land
Test (12/11): 90 % | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Pokémon Rumble
Test (01/11): 85 % | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Super Smash Bros. für Nintendo 3DS
Test (11/14): 90 % | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Nintendo

Super Street Fighter IV 3D Edition
Test (04/11): 88 % | Genre: Beat 'em Up I Hersteller: Capcom

Tetris
Test (12/11): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link between Worlds
Test (12/13): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
Test (03/15): 92 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D
Test (07/11): 90 % | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

Theatrhythm Final Fantasy
Test (08/12): 83 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Theatrhythm Final Fantasy: Curtain Call
Test (10/14): 85 % | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Square Enix

Tomodachi Life
Test (08/14): 85 % | Genre: Simulation | Hersteller: Nintendo

Xenoblade Chronicles 3D
Test (05/15): 85 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Yo-kai Watch
Test (05/16): 89 % | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Nintendo

Zero Escape: Virtue's Last Reward
Test (05/13): 88 % | Genre: Adventure | Hersteller: Rising Star

KOOP-MODUS

Ben: Ich grüße dich, Lukas! Ich habe auf Seite 45 bereits Disneys Abgang aus der Spieleindustrie angesprochen – und du hattest da ja unlängst viel mit den Games aus dem Haus mit der Maus zu tun. Ist Disneys Abschied vom Gaming-Sektor für dich ein Verlust? Oder gar ein Schock?

Lukas: Es ist auf jeden Fall eine überraschende Entwicklung. Gerade *Disney Infinity* samt Plastikfiguren war ja eigentlich ein Selbstläufer, der es bezüglich der Verkäufe ja beinahe mit *Skylanders* aufnehmen konnte. Tatsächlich war ja der Plan Disneys ursprünglich, ab sofort alle Animationsfilm-Lizenzen sowie ausgewählte andere Marken wie *Star Wars* oder *Marvel* nicht mit eigenen Titeln zu versorgen, sondern in *Disney Infinity* zu integrieren. Vielleicht war das aber auch der Denkfehler, der jetzt zum Ende der gesamten Disney-Spielesparte führte: So viele potenzielle Projekte in nur einem zusammenlaufen zu lassen, ist auf jeden Fall ein Risiko und sorgt natürlich dafür, dass bezüglich des Gameplays nur bedingt viel Variation möglich ist. Die Tatsache, dass in den letzten Monaten vermehrt wieder Projekte an externe Studios vergeben wurden – man denke an *Star Wars: Battlefront* –, hat auf jeden Fall schon gezeigt, dass hier irgendwas im Argen liegt. Und seien wir ehrlich: Grandios war *Disney Infinity* nie. Insofern: Schock ja, Verlust nein – wir bekommen ja weiterhin Disney-Spiele, nur jetzt halt ausschließlich von anderen Entwicklern.

Ben: Genau das sollte man dazusagen, um Missverständnissen vorzubeugen: Disney produziert nur selbst keine Spiele mehr. Es werden allerdings nach wie vor Games rund um Disney-Lizenzen programmiert – nur eben von anderen Herstellern! Mit *Disney Infinity* (siehe Bild oben) ist also Schluss, mit *Kingdom Hearts 3* (Bild unten), aber natürlich nicht. Da steckt mit Square Enix ja ein anderer Programmierer dahinter. Vielleicht haben wir sogar Glück und bekommen eine NX-Umsetzung zu dem Teil. Gibt es denn sonst ein Disney-Thema, das dich ganz besonders reizt? Und von welchem Entwickler hättest du dieses Disney-Traumspiel denn gerne?

Lukas: Ach, mit *Kingdom Hearts 3* wird mein größter Wunsch ohnehin schon erfüllt. Ansonsten wäre ein richtig toll gemachtes 3D-Dagobert-Duck-Abenteuer was – am besten eine Umsetzung von *Sein Leben, seine Milliarden*!

Nintendos Kleiner ganz groß: Gerade bei der stets wachsenden Virtual-Console-Bibliothek für den 3DS verliert man schnell den Überblick. Wir helfen euch!

ACTION/BEAT 'EM UP

3D STREETS OF RAGE 2

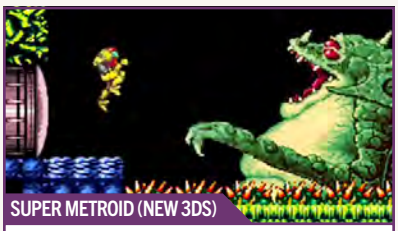
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2 zeigt auch auf dem 3DS, warum es ein wahrer Klassiker ist – fantastisches Beat 'em Up!

Ninja Gaiden II
Spielspaß: 9 | Hersteller: Tecmo Koei

Blaster Master
Spielspaß: 9 | Hersteller: Sunsoft

(ACTION-)ADVENTURE



SUPER METROID (NEW 3DS)

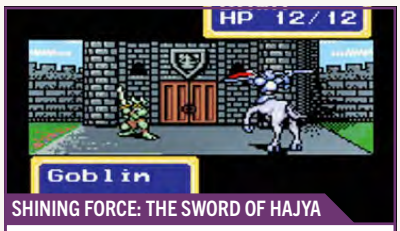
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Auf dem New 3DS ist die Steuerung nicht ganz so griffig wie im Original – trotzdem: Meisterwerk, Höchstwertung!

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Links Awakening DX
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

ROLLENSPIEL



SHINING FORCE: THE SWORD OF HAJYA

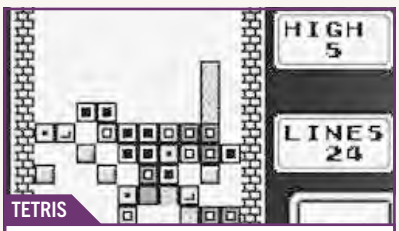
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Ein interessanter Rollenspiel-Klassiker für geduldige Abenteurer. Für seine Zeit echt schick!

The Sword of Hope 2
Spielspaß: 8 | Hersteller: Kemco

Legend of the River King
Spielspaß: 6 | Hersteller: Natsume

GESCHICKLICHKEIT



TETRIS

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Der zeitlose Klassiker ist ein Mitbegründer des Erfolgs von Nintendo – wir würdigen ihn mit diesem Ehrenplatz.

Toki Tori
Spielspaß: 9 | Hersteller: Two Tribes

Pilotwings
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

JUMP & RUN

SUPER MARIO WORLD (NEW 3DS)

Spielspaß: 10 | Hersteller: Nintendo

Ein Muss für jeden, der diesen zeitlosen Klassiker in seiner ganzen ursprünglichen Pracht erleben will.

Donkey Kong Coutry 2 (New 3DS)
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Wario Land 2
Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

SPORTSPIEL/RENNSPIEL

F-ZERO (NEW 3DS)

Spielspaß: 9 | Hersteller: Nintendo

Famoses Rennspiel mit einem kernigen Schwierigkeitsgrad – aber leider ohne Mehrspieler-Unterstützung.

Super Mario Kart (New 3DS)
Spielspaß: 8 | Hersteller: Nintendo

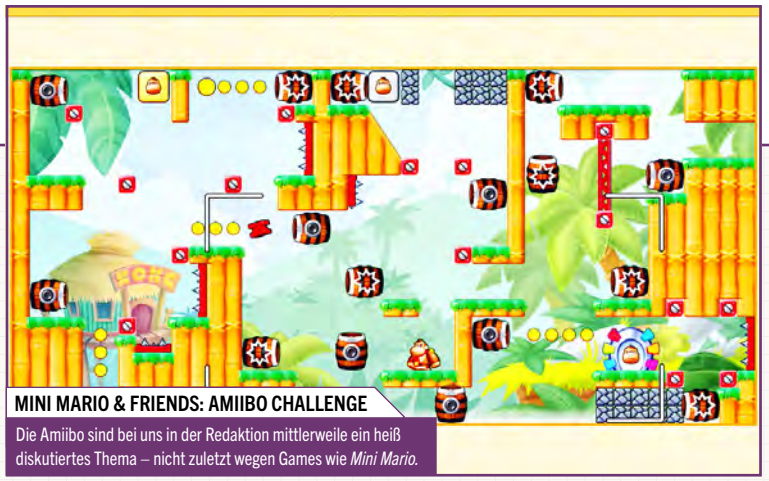
Golf
Spielspaß: 7 | Hersteller: Nintendo

PILOTWINGS

In der letzten Ausgabe der N-ZONE bekam vor allem der New 3DS ein paar feine VC-Schmankerl kredenzt. Das SNES-*Pilotwings* ist zum Beispiel ein Titel, den wir euch ans Herz legen möchten.

SUPER PUNCH-OUT!!

Nur echt mit zwei Ausrufezeichen!! Spätestens seit seiner Super-Variante trumpfte das legendäre (und verdammt kniffl ige) Boxspiel mit herrlich schrägen Charakteren auf.



MINI MARIO & FRIENDS: AMIIBO CHALLENGE

Die Amiibo sind bei uns in der Redaktion mittlerweile ein heiß diskutiertes Thema – nicht zuletzt wegen Games wie *Mini Mario*.

Tragbare Hall of Fame: Wir zeigen euch die 50 besten 3DS-VC-Spiele samt N-ZONE-Ausgabenverzeichnis.

3D Gunstar Heroes
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Out Run
Test (05/15): 9 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Sega

3D Sonic the Hedgehog 2
Test (12/15): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

3D Streets of Rage 2
Test (09/15): 9 | Genre: Beat 'em Up | Hersteller: Sega

3D Thunder Blade
Test (07/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Afterburner 2
Test (03/15): 7 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Blaster Master
Test (03/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Sunsoft

Castlevania 3: Dracula's Curse
Test (08/14): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Konami

Catrap
Test (12/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: ASK

Donkey Kong
Test (08/11): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Donkey Kong Country (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Country 2 (New 3DS)
Test (05/16): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

Donkey Kong Land 2
Test (08/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Rare

F-Zero (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Ghosts 'n Goblins
Test (03/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Gradius
Test (01/13): 7 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Kid Icarus: Von Mythen und Monstern
Test (05/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Life Force
Test (02/14): 8 | Genre: Action | Hersteller: Konami

Lock 'n Chase
Test (01/12): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Data East

Mega Man
Test (12/12): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 2
Test (04/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Mega Man 3
Test (10/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Capcom

Metroid 2: Return of Samus
Test (01/12): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Nintendo

Ninja Gaiden
Test (01/13): 8 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 2
Test (10/13): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

Ninja Gaiden 3: The Ancient Ship of Doom
Test (03/14): 9 | Genre: Action | Hersteller: Tecmo Koei

NEU Pilotwings
Test (06/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Shantae
Test (09/13): 7 | Genre: Jump & Run | Hersteller: WayForward

Shining Force: The Sword of Hajya
Test (08/13): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Sega

Shinobi
Test (06/12): 8 | Genre: Action | Hersteller: Sega

Sonic the Hedgehog
Test (08/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Sega

Super Mario Bros. 3
Test (03/14): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. Deluxe
Test (04/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Bros. The Lost Levels
Test (03/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land
Test (07/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario Kart (New 3DS)
Test (05/16): 8 | Genre: Rennspiel | Hersteller: Nintendo

Super Mario Land 2: Six Golden Coins
Test (11/11): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Mario World (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Super Metroid (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

NEU Super Punch Out!!
Test (06/16): 7 | Genre: Sportspiel | Hersteller: Nintendo

Tetris
Test (03/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda
Test (06/12): 7 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: A Link to the Past (New 3DS)
Test (05/16): 10 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Link's Awakening DX
Test (07/11): 9 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Legend of Zelda: Oracle of Seasons
Test (07/13): 8 | Genre: Action-Adv. | Hersteller: Nintendo

The Sword of Hope 2
Test (10/12): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Kemco

Toki Tori
Test (10/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Two Tribes

Wario Land 2
Test (09/12): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario Land 3
Test (02/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Wario's Woods
Test (12/13): 7 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Die 30 besten 3DS-eShop-Titel – viel Spaß!

3D Fantasy Zone
Test (04/15): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Sega

Ace Attorney Trilogy
Test (02/15): 9 | Genre: Adventure | Hersteller: Capcom

Azure Striker Gunvolt
Test (06/15): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Inti Creates

Boxboy!
Test (06/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: HAL Laboratory

Cave Story
Test (06/14): 9 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nicalis

Comic Workshop 2
Test (08/15): 8 | Genre: Lernsoftware | Hersteller: Collavier

Conception 2
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Atlus

Crimson Shroud
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Level-5

Fallblox
Test (01/13): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Intelligent Sys.

Hydroventure Spin Cycle
Test (02/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Korg M01D
Test (01/14): 8 | Genre: Anwendung | Hersteller: Detune

Lord of Magna: Maiden Heaven
Test (08/15): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED

Mario and Donkey Kong: Minis on the Move
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mario vs. Donkey Kong: Tipping Stars
Test (04/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nintendo

Mighty Switch Force
Test (03/12): 9 | Genre: Action | Hersteller: Wayforward

Nintendo Pocket Football Club
Test (05/14): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Nintendo

Olliolli
Test (05/15): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Roll7

Picross e6
Test (09/15): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Jupiter

Radiohammer
Test (03/16): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Arc System Works

Rhythm Hunter: HarmoKnight
Test (05/13): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Nintendo

Rune Factory 4
Test (02/15): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: XSEED Games

Sayonara Umiharakawase
Test (06/14): 8 | Genre: Jump & Run | Hersteller: Agatsuma Entert.

Shantae and the Pirate's Curse
Test (04/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: WayForward

Steamworld Heist
Test (02/16): 8 | Genre: Strategie | Hersteller: Image & Form

Tetris
Test (07/13): 8 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Hudson Soft

Terraria
Test (02/16): 8 | Genre: Adventure | Hersteller: Re-Logic

The Binding of Isaac: Rebirth
Test (12/15): 9 | Genre: Action-Adventure | Hersteller: Nicalis

The Denpa Men
Test (02/13): 9 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

The Denpa Men 3: The Rise of Digitoll
Test (08/14): 8 | Genre: Rollenspiel | Hersteller: Genius Sonority

VVVVVV
Test (07/12): 9 | Genre: Geschicklichkeit | Hersteller: Nicalis

Xeodrifter
Test (08/15): 8 | Genre: Action | Hersteller: Renegade Kid

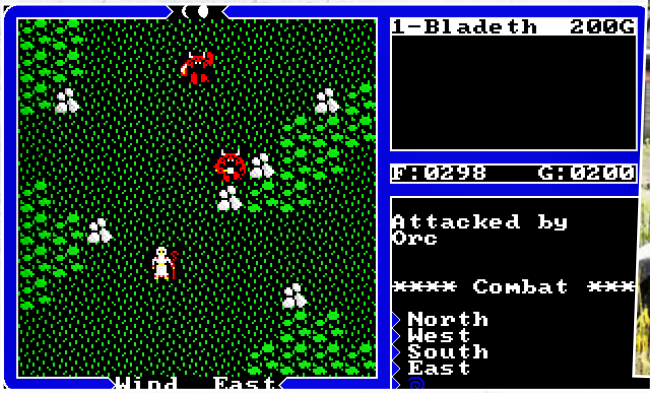
HI, HYRULE!

Offene Spielwelten sind riesengroß, möglichst frei zugänglich und extrem zeitaufwendig – und laden zum Foschen, Entdecken und Staunen ein. Auf Nintendo-Konsolen erlebt ihr dieses herrliche Spielgefühl vor allem in der *Zelda*-Welt Hyrule. Doch offene virtuelle Welten gibt es viele…

Irgendwo auf Ard Skellig – einem Insel-Archipel, das einer Wikinger-Welt ähnelt – aus CD Projekts Blockbuster-Rollenspiel *The Witcher 3*: Geralt von Riva streift durch dichtes Unterholz, sein Ziel ist der legendäre Wal-Friedhof. Auf dem befindet sich angeblich ein magisches Wikingerschwert, das der Hexer seit Tagen fieberhaft sucht. Das Schwert wurde einem der ansässigen Clans entwendet – und der zahlt eine saftige Belohnung für den Abenteurer, der es unbeschädigt zurückbringt, damit es wieder seinen angestammten Platz über dem Kamin einnehmen kann. Alle Spuren und Missionsnotizen führen nun zu ebenjenem trostlosen Stückchen Küste, auf das altersschwache Walfische kriechen, wenn sie Neptun die Flosse schütteln wollen. Eine Art Deponie für ausrangierte Meeressäuger also – und was den Monsterjäger mit der schlohweißen Mähne dort erwartet, dass wissen weder er noch wir. Immerhin: Ein Wechsel ins Charaktermenü offenbart einen Helden, der für jeden Fall gerüstet ist. Ein sorgfältig geschärftes Stahlschwert, um Ganoven und aufdringliches Wildgetier zu enthaupten. Und eine mit Runen gespickte Silberklinge für das fachgerechte Tranchieren von Geistern, Ghulen und anderen übernatürlichen Monstrositäten. Dann noch zwei prall mit Ölen, Tränken und ähnlichen Tinkturen gefüllte Satteltaschen – und fertig ist die mittelalterlich-fantastische Kampfmaschine. Ein Blick auf die Statistik des Monsterjägers stimmt ähnlich optimistisch: Geralt hat gerade erst die Erfahrungspunkte-Schwelle zur 22. Stufe überschritten. Damit scheint er für eine Mission, die gerade mal Level 15 erfordert, optimal gerüstet zu sein.

Der Open-World-Faktor

Doch dabei hat der bekannte Zögling der „Wolfsschule“ die Rechnung ohne den „Open-World-Faktor“ gemacht – also ohne all das bestialische bis verbrecherische Gesocks, das dem Helden auf dem Weg zum Ziel auflauert. Ard Skellige ist ein gefährliches Pflaster, Neuankömmlingen wird hier buchstäblich das Fell über die Ohren gezogen. Hinter den alten Bäumen lauern keulenschwingende Zyklopen, übergroße Spinnentiere, Felstrolle und Schlimmeres. Und die meisten der aggressiven Waldbewohner sind dem Level-22-Hexer hoffnungslos überlegen. Ergo: Wo immer die charakteristischen roten „Bleeps“ auf Geralts Mini-Map erscheinen, gibt der tüchtig Fersen- beziehungsweise Hufgeld. Die eigentliche Quest mag mit Level 15 zu bewältigen sein, die Reise dorthin weniger.



Antike Rollenspiele wie *Ultima IV* boten bereits Welten von stattlicher Größe.

Einen zombifizierten Überlebenskampf im Sandbox-Genre bietet *DayZ*.

Da hat es sein ebenfalls Monster jagender Kollege *Victor Vran* erheblich einfacher: Während der Bestien-Häscher von Haemimont Games mit Schwert, Sense und Wumme durch *Diablo*-artige Action-Dungeons randaliert, kann er sich fast immer sicher sein, an genau der richtigen Stelle zu sein und einer Herausforderung gegenüberzustehen, der er gewachsen ist. Der Trick dabei: Weil das Spielerlebnis geradlinig geskriptet ist, wissen die Spieldesigner ziemlich genau, was sie dem Helden wo abverlangen können. Das Spiel ist berechenbar. Ganz anders dagegen Geralts Streifzüge durch Velen, Novigrad, Skellige und Co: Weil der „Weiße Wolf" jederzeit überall hinspringen darf, sieht er sich früher oder später Aufgaben gegenüber, denen er nicht gewachsen ist. Noch nicht. Also zieht er weiter und sammelt erst einmal Erfahrung.

Spiele wie Piranha Bytes' *Gothic*-Reihe haben mit diesem Spielmodell Erfolg geschrieben. Obwohl sich der deutsche Entwickler mit seiner Inselwelt auf ein extrem überschaubares Areal beschränkt hat, so war es gerade dessen freie Begehbarkeit, die so viele Spieler angelockt hat: Nicht auf die Größe kam es an, sondern auf den Bewegungs- und Interaktions-Radius des Helden. Bereits im zweiten *Gothic* geriet man regelmäßig an Feinde, denen man nichts entgegenzusetzen hatte: Einmal die falsche Abbiegung genommen oder durch den falschen Höhleneingang gestolpert und schon fand das Heldenleben ein ebenso jähes wie unrühmliches Ende. Manch einem war das zu frustrierend, doch die meisten Rollenspieler nahmen die Wiederentdeckung der Open World im Rollenspiel-Genre begeistert auf. Freuten sich über das Gefühl einer echten Bedrohung – und darüber, den Weg durch eine lebensfeindliche Umwelt alleine finden zu müssen.

Open World als Spielkonzept

Das Gefühl, auf einer einsamen Insel ausgesetzt zu werden, prägt idealerweise alle Open-World-Spiele. Open World als Spielkonzept, das fördert eine Art von Verlorenheit im Angesicht einer riesigen, unerforschten Welt. Und befeuert dadurch unseren Forscherdrang ebenso wie ein Gefühl, das uns als Spezies auszeichnet: Neugierde. Die Neugierde auf das, was hinter dem nächsten Hügel wartet. Und wo wir schon mal dabei sind: Was zum Teufel steckt hinter diesem Horizont?

Bei frühen Open-World-Titeln ist der Held niemals über diesen Horizont hinausgekommen: Antike Bild-Umblätterer wie *Fate: Gates of Dawn* lockten ständig mit der gleichen, gepixelten Bergkette, die die Grenzlinie zwischen Spielwelt und Firmament bildete. Doch die Berge erreichen oder gar darin herumkraxeln, das war unmöglich. Zumindest nicht bei solchen Spielen, in denen man die offene Spielwelt aus der Ich-Perspektive durchwanderte: Die gehörte spätestens seit FTLs *Dungeon Master* gerade im Rollenspiel-Genre zum guten Ton, denn viele Spieler wünschten sich mehr Immersion. Die Pseudo-3D-Grafik dieser frühen Fantasy-Welten blätterte in ei-

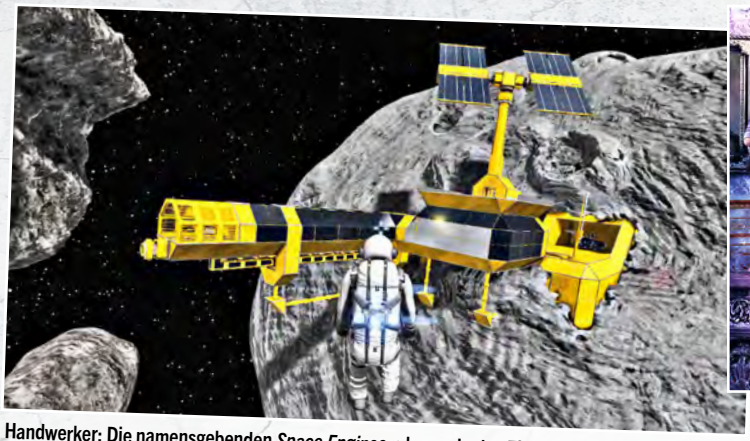
OPEN-WORLD-WEGWEISER

THE ELDER SCROLLS 5: SKYRIM

Als *Skyrim* 2011 erscheint, gelten Singleplayer-RPGs in einer offenen Fantasy-Welt als klinisch tot. Aber Pustekuchen: Bethesdas Ausflug zu den Wikingern der *Elder Scrolls*-Welt weckt nicht nur Solo-Rollenspiele aus ihrem Dornröschenschlaf, auch das Open-World-Genre besteht hier im Angesicht schuppiger Echsen seine Feuerprobe. Der Streifzug durch die sturmgepeitschten Gebirgszüge der Fantasy-Welt Himmelsrand tritt eine regelrechte Lawine los: Ob Gameplay, Zauberkunststücke oder Helden – an *Skyrim* ist einfach alles Kult. Ergebnis: über 20 Millionen verkaufte Spiele.

THE WITCHER 3: WILD HUNT

Kein Open-World-Rollenspiel hat seit *The Elder Scrolls 5: Skyrim* einen vergleichbaren Hype ausgelöst: Nach dem Schlauch-Design des Vorgängers bietet *The Witcher 3* die aufwendigste Fantasy-Welt überhaupt. Die ist nicht nur zum Heulen schön und riesengroß, außerdem bietet sie als erstes RPG genau die Bewegungsfreiheit, von der Genre-Fans schon immer geträumt haben: Abgesehen von hohen Mauern ist diese Spielwelt wirklich grenzenlos. Ladepausen gibt's nur bei der Schnellreise über die Landkarte, zudem erfreut uns *Wild Hunt* gerade mit einem großartigen Add-on namens *Blood & Wine*.



Handwerker: Die namensgebenden *Space Engineers* bauen in den Tiefen des Alls.

Respektlos, schrill und satirisch ist *Saints Row 4* für viele Genre-Fans das lustigere und bessere *GTA*.

nem winzigen Grafikfenster um, der Großteil des Bildschirms wurde von Statistiken und bürokratischen Feinheiten belegt. Trotzdem reichte das Fenster aus, um die Fantasie einer Generation digitaler Abenteurer zu beflügeln: Der Ausblick in eine weitgehend frei durchstreifbare Umwelt war alles, was man sich damals wünschen konnte.

Open World damals und heute

Dabei gibt es probate Open-World-Erlebnisse schon seit Langem: Richard Garriots *Ultima*-Episoden funktionierten ebenso nach dem Prinzip der „freien Begehbarkeit“ wie ein *Wizard's Crown*. Letzteres beschränkte unseren Handlungsradius auf eine Stadt nebst angrenzenden Ländereien, doch die Kriterien für einen frühen „Open World“-Titel waren erfüllt: Sich innerhalb der Stadtgrenzen überall hinzubewegen – das funktionierte schon damals und machte einen wesentlichen Reiz vorsintflutlicher Rollenspiele aus. Das Spielerlebnis in Spargrafik und von oben zu betrachten, das mag im Angesicht eines *Witcher 3* wenig aufregend erscheinen – doch ein Open-World-Spiel definiert sich weder durch die Perspektive noch durch die Größe des Terrains. Es geht um die Bewegungsfreiheit. Darum, dass man nicht durch eng abgesteckte Level-Grenzen oder enge Schlauchkorridore gelotst wird. Und darum, das aktuelle Fertigkeiten-Set des Alter Ego überall einsetzen zu können. Das gilt für ein *The Legend of Zelda: A Link to the Past* ebenso wie für ein *Ultima 5*, ein *Grand Theft Auto* oder eben ein *Witcher 3*. Dabei ist die Begriffsdefinition alles andere als einfach oder klar abgegrenzt: Ein *Final Fantasy 7* oder ein *Dragon Age: Origins* zum Beispiel gilt nicht als Open-World-Spiel, obwohl man in beiden eine gigantische Welt durchstreift. Der Grund: Das Entdecker-Erlebnis ist nicht grenzenlos. Gemeint sind damit nicht etwa die Grenzen, die das Ende der gesamten Spielwelt markieren (denn kein digitaler Kosmos ist unendlich), sondern systemische Grenzen innerhalb des Spielareals. Also die Sorte „Mauern“, die der Entwickler aufgrund Design-seitiger oder technischer Einschränkungen hochgezogen hat. Dazu zählen Ladebildschirme ebenso wie der Wechsel von einer Interaktionsebene zur anderen: Etwa vom Kartenbildschirm in die detaillierte Spieloptik in den Kampfbildschirm und zurück. Oder die Kollision mit unsichtbaren Mauern beziehungsweise Ladegrenzen: Ist die Spielwelt in einzelne Teilbereiche eingeteilt, bei deren Überschreitung wir durch einen Ladebildschirm geschleust werden? Wenn ja, dann ist eines der wichtigsten Kriterien für ein Open-World-Erlebnis nicht gegeben. Das gilt für ein *Tomb Raider* ebenso wie für ein *The Evil Within* oder sämtliche *Silent Hill*- oder *Resident Evil*-Abenteuer: Indem wir diese unsichtbaren Design-Grenzen passieren oder über eine Karte die Teilbereiche der Spielwelt anwählen, dürfen wir überall hin – aber der Weg zum Ziel führt uns durch Schlauch-Levels und konfrontiert uns mit Ladebalken. Open World – das geht anders.

OPEN-WORLD-WEGWEISER

GRAND THEFT AUTO 5

Weil der fünfte Teil von Rockstars bekanntem Verbrecher-Aufgebot erzählerisch der stärkste ist, bricht er gleichzeitig mit einigen Open-World- und Gameplay-Konventionen der Serie: Der dauernde Wechsel zwischen den drei Hauptcharakteren birgt erzählerische Stärken, reduziert aber gleichzeitig den Forschungs- und Sandbox-Faktor des sonst kriminell starken Abenteuers. Mit der digitalen Millionen-Metropole Los Santos schafft Rockstar einen wichtigen Meilenstein: Die *Grand Theft Auto*-Schauplätze waren bisher nicht für ihre Ästhetik bekannt, doch Teil 5 ist gerade visuell ein echtes Vorzeigestück.

ASSASSIN'S CREED UNITY & SYNDICATE

Das vorletzte *Assassin's Creed*, *Unity*, hat wegen seiner vielen Anfangs-Bugs und lästigen Online-Features einen schlechten Ruf, doch als Open-World-Spiel ist es zusammen mit seinem jüngsten Serienableger, *Syndicate*, der Gipfel der Meuchler-Mär: Paris bzw. London sind als Schauplatz ist mit historisch wertvollen Details gespickt und wartet mit zahllosen Gebäuden auf, die sich nahtlos durchqueren lassen. *Unity* ist bereits wegen seiner Bewohner einen Besuch wert: Zu beobachten, wie der wütende, Mob in *Unity* seinem Tagwerk nachgeht und sich gegenseitig bekämpft – das muss man gesehen haben.

Lords of the Fallen: Deutsches Rollenspiel mit Open-World-verwandter Bewegungsfreiheit.

Viel Bewegungsfreiheit, aber wenig Grafik bietet das Uralt-Rollenspiel *Wizard's Crown*.

Worum geht's hier eigentlich?

Aber wie geht's denn jetzt eigentlich? Tatsächlich ist der Begriff noch nicht sonderlich alt: Zur Zeit der erwähnten Rollenspielklassiker hatte das Konzept der freien Begehbarkeit noch keinen eigenen Namen – damals war es schlicht und ergreifend eine Genre-Sache. Bei RPGs und Adventures wollte man dem Spieler wie selbstverständlich die größtmögliche Freiheit geben – für alle anderen Genres dagegen war die Frage ohnehin überflüssig. Und das, obwohl beispielsweise Vertreter der „Metroidvania"-Schule schon früher einen Open-World-verwandten Ansatz verfolgten: Ob *Super Metroid*, *Castlevania* oder *Wonderboy* – all diesen Jump&Run-/Adventure-Hybriden waren die horizontalverhupfte Entsprechung zu einem *Zelda*-Abenteuer. Denn wie die Abenteuer des berühmten Spitzohrs Link setzten sie alle auf eine Welt, in der viele Spielbereiche erst dann zugänglich wurden, wenn die Figur über einen passenden „Schlüssel" verfügte – also einen waschechten Schlüssel, ein anderes Objekt oder eine neue Fertigkeit. Waren erst einmal alle Bereiche zugänglich, dann durfte die Figur bereits besuchte Terrains noch einmal ablatschen.

Trotzdem wurden auch hier einige wichtige Bedingungen für ein Open-World-Abenteuer nicht erfüllt: Zwischen den einzelnen Level-Passagen hemmten meist Ladepausen den Spielfluss, außerdem entspricht das Bewegungsmuster (rechts-links-oben-unten) nicht gerade dem eines echten Menschen. Das macht aber einen wesentlichen Teil des Open-World-Gefühls aus: Der Held muss vorwärts, rückwärts, seitwärts beziehungsweise diagonal wetzen und idealerweise zumindest kleine Höhenunterschiede überwinden können. Ob das Spielgeschehen dabei von oben betrachtet wird oder man einem modernen 3D-Protagonisten über die Schulter schaut, das spielt dabei keine große Rolle.

Doch obwohl offene und frei begehbare Welten für viele Jahre allgegenwärtig waren, gerieten sie Mitte der Neunzigerjahre allmählich aus der Mode: Mit dem Siegeszug der Playstation begann für alle Gamer ein neues Zeitalter – ganz gleich, ob sie nun auf PC oder Konsole zockten. Der Markt wurde in dieser Zeit neu durchgemischt, an die Stelle der alten Pixelwelten traten polygonale Universen und moderne Ecken-Recken: Die kraftvollen 3D-Chips in der Playstation und auf den frühen 3D-Beschleunigerkarten machten es möglich. Auch der neue Datenträger CD trug zur Grafik-Revolution bei: Die Spielwelten wurden immer realistischer, plastischer und prachtvoller. Aber nicht unbedingt größer. Neue Marken wie *Tomb Raider* hat man neuartig präsentiert, obendrein boten sie einen ungeahnten Grad an Interaktion. Ganz zu schweigen von ihrer „Vertikalität": Die neuen Spielwelten wirkten umso authentischer, weil sie dem Spieler ein Gefühl von Höhe, Tiefe und Weite vermitteln.

Generation Playstation

Doch trotz (oder gerade wegen) dieser bahnbrechenden

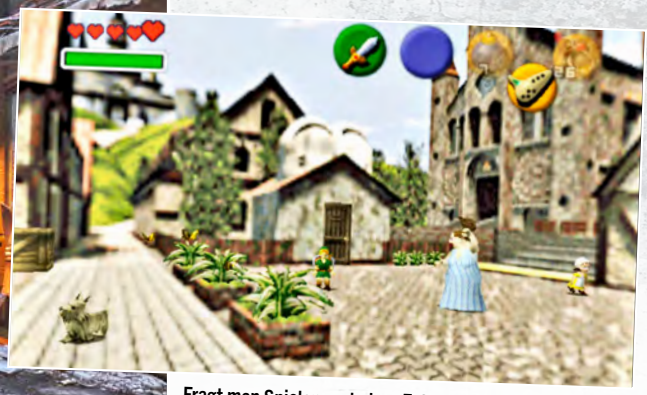
DARKSIDERS 2

Abgesehen vom zu abrupten Ende ist das zweite *Darksiders* aus dem Jahr 2012 ein geradezu beispielhafter Open-World-Vertreter: Die drei abgebildeten Existenzebenen lassen sich jeweils frei durchstreifen, neue Terrains werden nach *Zelda*-Art mit neuen Fertigkeiten und Gegenständen geöffnet. Das prachtvoll präsentierte Action-Rollenspiel um den apokalyptischen Reiter Tod ist wegen des Niedergangs von Publisher THQ nebst dazugehörigem Entwickler-Studio ziemlich untergegangen, doch Rollenspiel- und Open-World-Freunde sollten das Knochenpferd des maskierten Gevatters satteln!

FALLOUT

Bei Open-World-Games und Bethesda haben die meisten bis zum unlängst erfolgten Release von *Fallout 4* an *The Elder Scrolls 5: Skyrim* gedacht – doch bereits mit dem dritten *Fallout* hat das Studio gezeigt, dass es offene, interessante Spielwelten bauen kann wie kaum ein anderes. Die von Mutanten und Ganoven durchstreifte, postapokalyptische Welt ist eine ebenso verstörende wie augenzwinkernde Horrorvision – angereichert mit einer packenden Story, abgedrehten Nebenquests und witzigen Charakteren. Und ein Zerrbild dessen, was man sich in den 50er-Jahren unter dem Weltuntergang vorgestellt hat.

Offene Rollenspielwelt mit hohem Multiplayer-Faktor: Ubisofts *The Division* krankt im Moment leider an einer Hackerplage.



Fragt man Spieler nach dem *Zelda* mit dem stärksten Open-World-Feeling, bekommt man als Antwort meist *Ocarina of Time*: In 3D wirkt das Erkunden realer.

Errungenschaften waren die Abenteuer der Generation Playstation meist keine Open-World-Erfahrungen: Fast alle Revolutionen fanden innerhalb eng gesteckter Grenzen statt – und die wenigen Titel, die uns die Chance auf eine freie, grenzenlose Schauplatz-Erkundung bieten konnten, waren inszenatorisch dermaßen unterentwickelt, dass man ihnen kaum Beachtung schenkte. Noch mal zur Erinnerung: Spiele wie ein *Final Fantasy 7* oder *Suikoden* sind zwar großartige Abenteuer in einem episch dimensionierten Schauplatz, aber die Spielerfahrung wird hier durch Ladegrenzen und allerlei unsichtbare Mauern fragmentiert. Ergo: keine Open World!

Das Spiel, an dem unsere heutige Begriffs-Definition festgemacht wird, erscheint erst 2001: *GTA 3*. Die zunächst PS2-exklusive Ganoven-Action wird anders als ihre beiden vogelperspektivischen Vorgänger aus einem modernen Verfolger-Blickwinkel bereist und breitete vor den begeisterten Spielern eine ganze Stadt aus. Einen gigantischen virtuellen Tummelplatz, auf dem wir nahtlos von einem Ort zum nächsten laufen, fahren oder fliegen durften. Eine Welt, die buchstäblich keine „Balken“ hatte. Ein komplettes Spielerlebnis ohne jede Levelstruktur.

Für viele Gamer und auch Designer gilt Rockstars Geniestreich damit als der Urknall des modernen Open-World-Spiels. Zugleich taucht erstmals ein Begriff auf, der bis heute als Alternativ-Bezeichnung für Open-World-Spiele gilt. Auch wenn's im Grunde nicht stimmt. Gemeint ist das „Sandbox-Game“. Bereits das Wörtchen beschwört ein Bild herauf, das den Begriff eigentlich unmissverständlich erklärt – eigentlich: Eine Sandbox voller Spielzeug lädt zum ausgiebigen Toben, Bespielen und Experimentieren ein – sandiger Spaß mit Schippe, Eimerchen und Co. Was wir wohl damit machen dürfen? Und genau in dieser Frage versteckt sich der Genre-Gag: Was wir mit den Werkzeugen anstellen, die man uns zur Verfügung stellt, das bleibt uns überlassen. Die einzigen Grenzen sind der Rahmen der Sandbox und das Tool-Set selber. Aber abgesehen davon ist idealerweise alles drin.

Willkommen in der Sandbox

Wer im Zusammenhang mit *GTA* von einem Sandbox-Spiel redet, hat also nur bedingt Recht, vor allem aber spielt er damit auf die unzähligen Möglichkeiten an, die ihm das Spielerlebnis bietet. Schauplätze wie die *GTA*-Metropolen offerieren nicht nur jede Menge unterschiedliche Missionen, auch abseits des eigentlichen Gameplay-Kerns gibt es reichlich zu tun. Golf spielen, Jetski fahren, im Stripclub den drallen Damen zusehen, Freizeitparks besuchen oder einfach nur

OPEN-WORLD-WEGWEISER

L.A. NOIRE

Deckungs-Shooter und Ermittlungs-Abenteuer: Die Open-World-Tour durch das Los Angeles der späten 40er-Jahre wurde nicht nur wegen ihres Szenarios berühmt – vor allem die plastische Darstellung der Charaktermimik lenkte viel Aufmerksamkeit auf das Projekt. *L.A. Noire* leidet unter vielen typischen Open-World-Problemen. Beispielsweise gibt es einen Konflikt zwischen der freien Erkundung der offenen Welt auf der einen und der geradlinig-cineastischen Erzählweise auf der anderen Seite. Trotzdem: *L.A. Noire* ist Atmosphäre pur – und definitiv einen Ausflug wert.

MAFIA 2

Noch immer freuen wir uns zwar tierisch über alle frischen Infos zu *Mafia 3* (nachzulesen in unseren Schwestermagazinen Play4 und XBG Games) – doch Teil 2 des Ganoven-Epos hat damals eine Menge Kritik einstecken müssen. Obwohl die frei befahrbare Stadt des Action-Adventures alle Kriterien eines Open-World-Spiels erfüllt, bietet sie abseits der zentralen Geschichte kaum Möglichkeiten oder Missionen, um länger im *Mafia*-Universum zu verweilen. Klarer Fall: viel Open World, aber null Sandbox. Trotzdem: Die packende Präsentation ist Grund genug, den Zündschlüssel rumzudrehen.

Ab in den Dschungel: Auf den Open-World-Spuren von Tom Clancy mit *Ghost Recon – Wildlands*.

In *Metroid Prime* lohnt sich das Erforschen der Spielwelt abseits der offensichtlichen Pfade.

so zum Spaß durch die schicke Landschaft cruisen – hier geht es ebenso sehr um die Simulation einer lebenden, atmenden Welt wie um das Abenteuer an sich. Doch genau das ist es, was auch einem *GTA* die Definition „Sandbox" verwehrt. Reine Sandbox-Titel leben ausschließlich vom Experimentieren, vom spielerischen Treiben innerhalb des namengebenden Sandkastens. Sie kommen ohne Story aus, ohne Missionen und ohne Charaktere, die das Spielerlebnis in bestimmte Bahnen lenken. Die Sandbox kennt nur die Erzählung des Spielers selbst. Ob er mit Sand und Eimer eine Burg baut, in der er anschließend seine Actionfiguren aufmarschieren lässt, oder dabei selber als Riese auftritt, der die Sand-Zivilisation lachend zertrampelt – was hier passiert, das bleibt allein ihm überlassen.

Open World nach Sandbox-Art

Will heißen: Ein Spiel wie *GTA* lässt sich nach Sandbox-Art erleben, aber ist es deshalb auch eine? Nein. Denn Gameplay-Elemente wie Fahren, Ballern, Laufen, Golfen und so weiter sind nicht Bestandteil eines kohärenten Tool-Sets. Vielmehr bilden sie alle ihre eigenen kleinen Gameplay-Inseln, von denen jede einzelne mit einem neuen Werkzeugkasten kommt: mit einer eigenständigen Button-Belegung, neuen Gameplay-Mechanismen, einem anderen logischen System. Ein Aspekt übrigens, der nicht eben zu den Stärken der *GTA*-Reihe gehört.

Hexer Geralt von Riva darf sich ebenfalls nicht Sandbox-Held nennen: Sein Abenteuer besteht aus einer gigantischen Summe kleinerer und größerer Zielsetzungen – Probleme, die allesamt mit Schwert, Zauberei und Co. gelöst werden. Geralt darf die Spielwelt zwar frei durchstreifen und dabei reichlich schöne Aussicht genießen, aber wirklich experimentieren kann er nicht. Zugegeben: Er darf ausprobieren, wie weit sich sein Schwert in den Wanst eines stinkenden, sabbernden Biests treiben lässt. Oder wie anfällig das Monster auf all seine Öle und anderen Hexen-Mittelchen reagiert. Doch die Antworten auf all diese Fragen sind vom Programm fest vorgegeben – sie stellen keinen Versuchsaufbau dar, den es durch den Spieler zu ergründen gilt. Gewiss: Auch die Open-World-Definition lässt sich auf *The Witcher* nur dann anwenden, wenn man mindestens ein Auge zudrückt. Denn der von üppigen Ladezeiten verunzierte Wechsel von einem zum anderen Landstrich (über die Karte) fällt eigentlich aus dem Raster. Zur Ehrenrettung des narbengesichtigen Haudegens trägt die schiere Größe der jeweiligen Gebiete bei: Die sind so riesig, dass jedes für sich bereits

RED DEAD REDEMPTION

Die Wildwest-Antwort auf *Grand Theft Auto* ist unserer Meinung nach noch besser als das großstädtische Vorbild: Anders als die vor Hektik nur so brodelnden *GTA*-Metropolen ist der Ritt durch Arizona, Texas und New Mexico so angenehm entschleunigt und auf Sightseeing gebürstet, dass gerade Genre-Fans vor Glück heulen möchten. *Red Dead Redemption* ist eines der besten Beispiele für Open-World-Games als Urlaubsziel mit zahlreichen Aktivitäten: Trotz der starken Frontfigur ist hier vor allem die Umgebung der Star!

LEGO CITY UNDERCOVER

Durch *GTA*-artig angelegte, offene City-Panoramen brausen, das können auch die LEGO-Männlein von Traveller's Tales: Mit dem – übrigens Wii-U-exklusiven – *LEGO City Undercover* (2013) fährt der britische Jump&Run- und Bauklotz-Experte sein bestes Klötzchenspiel auf. Der widerspenstige Mini-Cop Chase McCain wetzt, fährt, kraxelt, prügelt und pöbelt durch eine Stadt nebst anschließender ländlicher Gegend. Wäldchen, Flussläufe und Gebirgspassagen sind nicht nur die perfekte Virtualisierung von LEGOs „City"-Baukästen, sie schlagen sogar das Vorbild. Zumindest kosmetisch.

Ein Grund für die Lust am *Zelda*-Forscherdrang: Nicht alle in der Spielwelt versteckten Gegenstände sind zum Erfolg nötig! Dieses Konzept teilt Link …

… mit Samus Aran! Die *Metroid*-Parts bieten ebenfalls etliche optionale Items, die euch zwar stärken, aber für den Spielverlauf nicht unbedingt notwendig sind.

eine Art eigenes Open-World-Game darstellt. Außerdem darf jede Behausung, jeder Schuppen, jeder Palast und jede kleine, verrauchte Kaschemme ganz ohne Ladepause betreten werden. Das ist etwas, das nicht mal ein *Skyrim* konnte – und das gilt schließlich als der Titel, der dem Open-World-Konzept zum endgültigen Siegeszug verholfen hat.

Die Eckpfeiler der Rezeptur

Wer dagegen wissen will, was ein waschechtes Sandbox-Spiel ausmacht, der muss einen Blick auf die jüngste UGC- und Survival-Bewegung werfen (UGC für „User Generated Content"): Spiele wie die Dino-Hatz aus *Ark: Survival Evolved*, *Rust*, *7 Days to Die*, *Space Engineers* oder *DayZ* fußen allesamt auf den Eckpfeilern der Sandbox-Rezeptur. Frei begehbare, offene Welten werden hier mit solchen Spielelementen gepaart, die dazu einladen, die innerhalb der Sandbox gültigen Regeln zu modifizieren, sie auszudehnen und manchmal sogar zu brechen. Es wird experimentiert, geforscht, gehämmert, gewerkelt sowie gebaut. Und letztlich ist hier fast immer der Weg das Ziel.

Das Skurrile daran: Viele Spieletitel passen nur so lange in die Sandbox, wie sie sich noch im Early-Access-Stadium befinden. Bekommen sie dagegen später eine Kampagne spendiert, dann ist es in den meisten Titeln vorbei mit der Sandkasten-Definition. Beispiel: Die putzigen Indie-Aliens aus *Kerbel Space Program* beackerten während der ersten Monate eine Welt wie aus dem Sandbox-Bilderbuch, doch inzwischen steht eine Kampagne im Mittelpunkt des Abenteuers. Und die will erst einmal durchgearbeitet werden. Nur so lassen sich all die neckischen Werkzeuge freischalten, mit denen die kleinen Baumeister anschließend produktiv werden. Auslöser dieser Bewegung ist Perssons *Minecraft* – ein Paradebeispiel für das, was ein modernes Sandbox-Spiel ausmacht. „Notch" gibt seinen Spielern ein minimalistisches Tool-Set in die Hand, mit dem sie maximale Effekte erreichen und die Spielwelt nach ihren eigenen Vorstellungen umgestalten. Obwohl die Kreativ-Komponente keine zwangsläufige Voraussetzung für eine Einordnung in diese Spielart der Open-World-Gattung darstellt, so ist sie doch hilfreich: Die meisten aktuellen Sandbox-Vertreter kommen mit zumindest einem Minimum virtueller Heimwerkerei. Beispiele wie *Don't Starve* brechen die durch *Minecraft* etablierte Survival- und Kreativ-Kombi auf ein Minimum der ursprünglichen Elemente herunter.

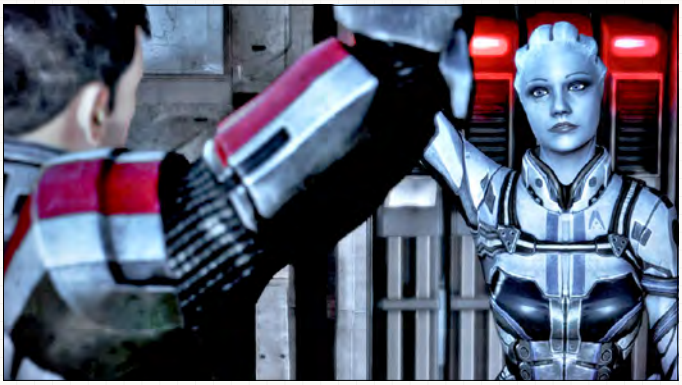
Nun passt das im Tim-Burton-Stil illustrierte Comic-Gewusel noch immer (wenn auch nur haarscharf) in die Grenzen der Sandbox, aber diese Einordnung verdankt es vor allem seiner Verwandtschaft zu Mojangs genrebildendem Vorzeigewerk. Gleichzeitig zeigt *Don't Starve* dabei auf, dass nicht jedes Sandbox-Game in einer offenen Spielwelt stattfindet. Dennoch:

OPEN-WORLD-WEGWEISER

STARFLIGHT

Preisfrage: Wie lautet der Name eines von Kritikern und Spielern hochgelobten Weltraum-Action-Abenteuers aus dem Hause Electronic Arts, in dem ihr als Kapitän eines Raumschiffs die Galaxis erforscht, Geld einnehmt, euer Schiff upgradet und neue Mitglieder für eure Crew anheuert und trainiert? Die Antwort lautet selbstverständlich … *Starflight*! Wait, what? Tatsächlich: Lange bevor *Mass Effect* die Milchstraße mit fiesen Insekten und missmutigen KI-Konstrukten gefüllt hat, gönnte uns Electronic Arts auf PCs bereits ein Open-World-Weltraumabenteuer, das mit eurem Forscherdrang zu spielen wusste.

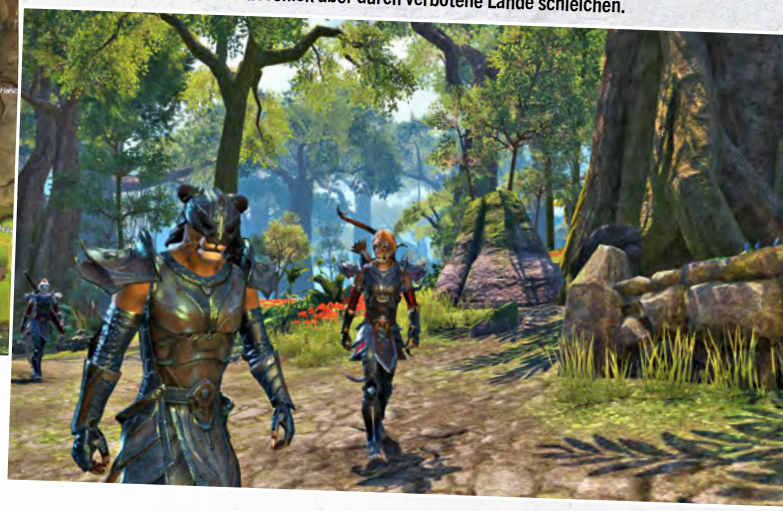
MASS EFFECT



Mass Effect, aufgrund seines infamen Endes unter einem Teil seiner Käuferschaft auch bekannt als *Hass Effect*, ist quasi die moderne Version von *Starflight* inklusive eines deutlich gestiegenen Actionanteils. Der machte sich vor allem im dritten Teil bemerkbar: War in *Mass Effect 1* noch die Erforschung von Planeten in etlichen Sternensystemen ein zentrales Spielelement, rückten die Exkursionen mit Teil 2 (hier konnte man auf Planeten mit interessanten Scan-Ergebnissen noch landen) und vor allem Teil 3 (hier war eigentlich nur noch der Scanner aus dem Orbit am Start) immer mehr in den Hintergrund. Schade!

Auch MMORPGs wie hier zum Beispiel *Guild Wars 2* bieten oft eine theoretisch offene Spielwelt. Praktisch beschränken hochstufige NPC-Monster aber …

… wohin sich ein niedrigstufiger Spieler begeben kann. In *The Elder Scrolls Online* kann man mit etwas Geschick aber durch verbotene Lande schleichen.



Nur die wenigsten Open-World-Titel sind auch Sandbox-Spiele – aber fast jedes Sandbox-Game wird in einer offenen Spielwelt ausgetragen.

Offene Welten auf Erfolgskurs

Doch ganz gleich ob mit oder ohne Sandbox-Komponenten: Offene Spielwelten erfreuen sich wachsender Beliebtheit, immer mehr große Titel setzen auf diese Art Bewegungsfreiheit. *The Witcher 3*, *Batman: Arkham Knight*, *Saints Row 4*, *Fallout 4*, *Assassin's Creed Syndicate*, *Ghost Recon: Wildlands*, *Mad Max*, *The Legend of Zelda*, *Final Fantasy XV*, *The Division*, *Metal Gear Solid 5: The Phantom Pain*, *Just Cause 3*: alles Titel, die eine frei begehbare Spielwelt bieten. Eine Spielwelt, in der es nur dort Grenzen gibt, wo sie wirklich Sinn machen. Für die Kunden bedeuten derartige Games-Welten den Aufenthalt in einer Art paralleler Existenzebene. *Call of Duty* oder *Uncharted* sind bloße Spiele, doch *The Witcher 3* und *Arkham Knight* kommen virtuellen Urlaubsparadiesen gleich – für einen zünftigen Abenteuerurlaub mit Schwert, Greifhaken und schwarzer Magie. Solcherart sind die Welten, in denen wir schon immer verweilen und uns austoben wollten – und damit der eigentliche Grund, aus dem wir überhaupt spielen.

Und offenbar stellen sie so etwas wie den logischen Gipfelpunkt einer Evolution dar, die sich ständig wiederholt: Sobald die aktuelle Grafiktechnologie ausgereift genug ist, wetteifern immer mehr offene Spielwelten um unsere Gunst. Doch heutige Entwickler haben einen entscheidenden Vorteil gegenüber denen von einst: Indem sie ihre Schauplätze mit ständig neuen Inhalten erweitern, machen sie aus einem Abenteuer ein ganzes Abenteuer-Set. Eines, das die Zukunft unseres Hobbys definieren wird. Denn warum spielen wir sonst, wenn nicht, um andere Welten zu erforschen? Sicherlich, das Potenzial, das in den digitalen Welten schlummert, beginnen wir gerade erst zu entdecken. Aktuelle Open-World-Schauplätze leiden häufig unter Content-Überfüllung. Ihre Karten sind so mit Missions-Markern gespickt, dass wir vor lauter Jobs das vergessen, worum es eigentlich geht. Um das Entdecken, das Spielen, das Experimentieren. Kurzum: Jedes Open-World-Spiel sollte zumindest ein bisschen Sandbox sein. Und dabei mehr Mut zur gezielten Inhaltslosigkeit beweisen: Es macht auch mal Spaß, einfach ein wenig spazieren zu gehen. Ohne dabei auf Schritt und Tritt über neue Missionen oder prall gefüllte Schatztruhen zu stolpern.

Benedikt Plass-Fleßenkämper; Benjamin Kegel

DIE SCHICKSALSKLINGE

Nein, wir meinen nicht die Neuauflage von 2013, die unsere Kollegen bei der PC Games ob der total verbuggten Softwareseuche zu einer Spielspaßwertung von 6 Prozent (!) veranlasst hat. Hier geht es tatsächlich um das MS-DOS/Amiga-Original aus dem Jahr 1992. Wer so viel Glück hatte, das Teil damals auf seinen fünf bis acht Disketten zocken zu dürfen, bekam ein verdammt unterhaltsames (und gnadenloses) Rollenspiel aus dem *Das Schwarze Auge*-Universum präsentiert. Fragt man Zeitzeugen nach der Quelle dieser spielerischen Genialität, erhält man als Antwort: „Ich konnte hingehen, wo ich wollte!"

THE LEGEND OF ZELDA

Natürlich können wir einen Überblick über die besten/wichtigsten/schönsten Open-World-Spiele in einem Nintendo-Fachblatt nicht beenden, ohne die *Zelda*-Serie als prachtvollen (Quasi)-Vertreter dieser Zunft zu würdigen. Fast alle Abenteuer rund um den Evergreen Link kann man guten Gewissens als Games mit offener Spielwelt bezeichnen, immerhin gewinnen gerade die Titel ab *A Link to the Past* einen Großteil ihres Reizes durch die Erforschung der Fantasy-Ländereien von Hyrule und Co. „Oh, eine versteckte Höhle! Ob da wohl ein Herzteil auf mich wartet? Ein Spiegelschild? Ein neuer Zauber?" Großartig!

Die Rubrik für den Spielspaß-Quickie zwischendurch:
Hier kommen die Highlights aus Nintendos Online-Shops!

SUPER MEAT BOY

Wii U Das zählt schon als gut abgehangen: Nach sechs Jahren stattet der Fleischjunge das erste Mal einer Nintendo-Konsole einen Besuch ab. Ist er noch well done oder doch schon verkohlt?

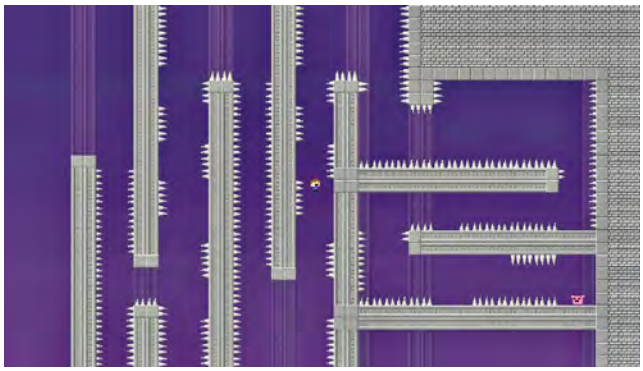
Super Meat Boy erzählt eine zeitloses Geschichte: Junge liebt Mädchen, Mädchen wird von bösartigem Embryo entführt, Junge macht sich auf, um das Mädchen zu retten und dem Schurken Dr. Fetus das Handwerk zu legen. Zwischen Held und Angebeteter liegen Sägeblätter, Stachelgruben, Geschütztürme, Zombies, Maden, Salzseen und bodenlose Löcher. Jeder Fehltritt endet tödlich! Dass einem trotz knackigem Schwierigkeitsgrad die Lust am Hüpfen nicht vergeht, liegt an der hochpräzisen Steuerung (unterstützt werden Gamepad und Pro-Controller) sowie am nahtlosen Übergang von Bildschirmtod zu Neuversuch. Nicht einmal eine Sekunde müsst ihr euch gedulden, bis der kleine Junge aus Fleisch wieder in den Startlöchern steht. Entschärft werden komplexe und anspruchsvolle Passagen durch den Einsatz von freispielbaren Alternativ-Helden mit besonderen Eigenschaften, darunter zum Beispiel Ogmo aus dem Indie-Spiel *Jumper* oder Commander Video aus der *Bit. Trip*-Reihe. Wer sein Können auf die Probe stellen will, kommt in den versteckten Bonus-Zonen und den letzten beiden Welten des Spiels auf seine Kosten. An diesen Stellen werden Normalo-Zocker wohl das Handtuch werfen. Das Design der Levels ist in jedem Falle eine wahre Freude und wartet mit spaßigen Mechaniken auf. Die Gestaltung ist dabei ziemlich schnörkellos und auf das Wesentliche reduziert. Das gefällt sicher nicht jedem, dafür ist die Optik von *Super Meat Boy* stimmig und trotz der Simplizität abwechslungsreich. Jede Welt wartet mit einem anderen Thema auf, die Bonus-Levels erinnern stark an SNES- und Game-Boy-Grafik.

Traut euren Ohren nicht

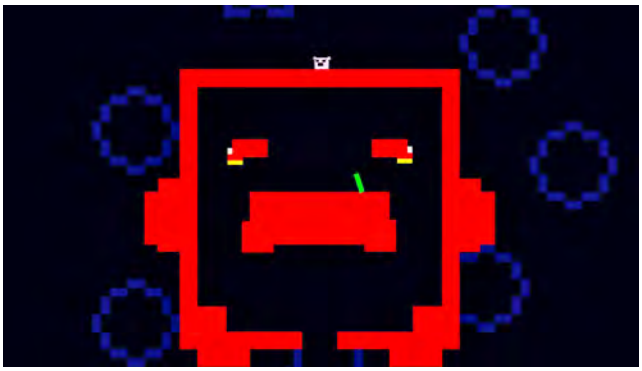
Wer *Super Meat Boy* bereits vom PC oder der Xbox 360 kennt, der wird in der Fassung für Wii U leider die fabelhafte Musikuntermalung aus der Feder von Danny Baranowski vermissen. Team Meat und Baranowksi konnten sich wegen der Vergütung nicht einigen, sodass sämtliche Tracks in den Ausgaben für PS4, PS Vita und Wii U ausgetauscht wurden. Die neuen Melodien sind im besten Falle okay, erreichen aber nie die Ohrwurmqualität der Originalstücke. Zugriff auf einen Level-Editor wie etwa auf dem PC gibt es nicht und selbst die kleine Auswahl von auf Steam beliebten User-Levels namens Teh Internets hat es nicht von der Xbox 360 auf die Wii U geschafft. Nichtsdestotrotz bietet *Super Meat Boy* auch auf Nintendos Konsole einen mächtigen Umfang – ob ihr es komplett durchspielen werdet, ist aber eine andere Frage.

Katharina Reuß

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Team Meat
Termin:	12. Mai 2016
Preis:	14,00 Euro
WERTUNG	8

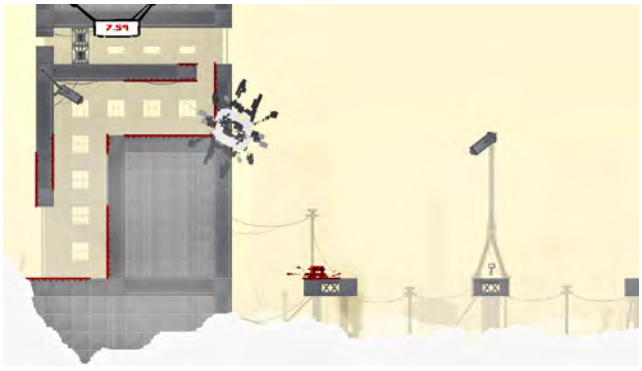


Die Levels von The Kid gehören zu den schwierigeren Abschnitten. Das Freispielen lohnt sich; der Held aus *I Wanna Be The Guy* verfügt über einen Doppelsprung.



Besonders die versteckten Bonusbereiche (hier etwa die Stage von Charakter Flywrench) sind kreativ gestaltet, fordern aber alles vom Spieler.

Am Ende jeder Welt wartet ein Boss auf den Helden. Diese Sequenzen sind nicht sonderlich schwierig, lockern das Hüpfvergnügen aber auf.



Jede Welt hat neue Mechaniken und Gimmicks im Schlepptau. Im dritten Abschnitt spielen Salzflächen, Förderbänder und zielsuchende Raketen eine große Rolle.

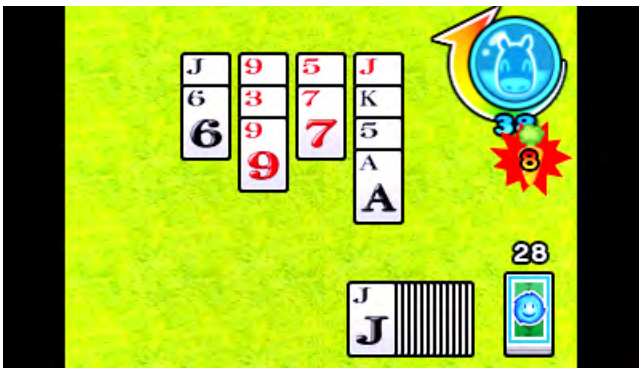
POCKET CARD JOCKEY

3DS *Solitär* gemischt mit Pferderennen. Was erst wie ein Scherz oder eine sehr seltsame Kombination klingt, entpuppt sich recht schnell als originelle Idee mit viel Spielspaß.

Die Grundregeln dieses äußerst skurril erscheinenden Titels sind im Grunde sehr einfach: Euer Pferd muss mit möglichst erfolgreichen *Solitär*-Partien dazu angetrieben werden, schneller zu laufen. Hierbei wird nur eine vereinfachte Version des Kartenspiels von euch abverlangt, in der ihr nur auf die Reihenfolge der Karten und nicht auf Farbe oder verschiedene Stapel achten müsst. Macht ihr aber einen Fehler oder bleiben Karten am Ende übrig, wird euer Pferd mies gelaunt und wirft euch eventuell sogar ab. Zwischen den einzelnen Partien *Solitär* müsst ihr eurem Pferd einen Pfad mit dem Stylus malen, dem es dann folgt. Auf dieser Route tauchen öfters neue Karten auf, welche euch unter anderem Erfahrungspunkte geben oder dem Rennpferd einen Boost verpassen. Die letzte dieser Karten ist besonders wichtig, denn je besser ihr euch im *Solitär*-Teil schlagt, desto schneller bewegt sich euer Ross am Ende auf der Zielgeraden. Kleinere Auswirkungen haben die Fähigkeiten, die ihr durch die Glühbirnenkarten erhaltet. Diese Fertigkeiten erhöhen die Anzahl an Karten im Stapel oder geben euch einen kleinen Glücksbonus, damit ihr die richtigen Karten zieht. Hier zeigt sich dann der große Knackpunkt des Spiels: Ihr könnt noch so gut spielen, doch wenn euch das Glück nicht hold ist und ihr nur die falschen Kärtchen zieht, habt ihr keine Chance auf den obersten Podestplatz. Auch der Wechsel in die nächsthöhere Liga erweist sich zunächst oft als eine Qual, da ihr mit der Konkurrenz hier kaum mithalten könnt. Dennoch bleibt *Pocket Card Jockey* ein sehr charmantes Spiel mit einem für den Westen ungewöhnlichen Setting, das man sich holen sollte. **Julian Geiler**

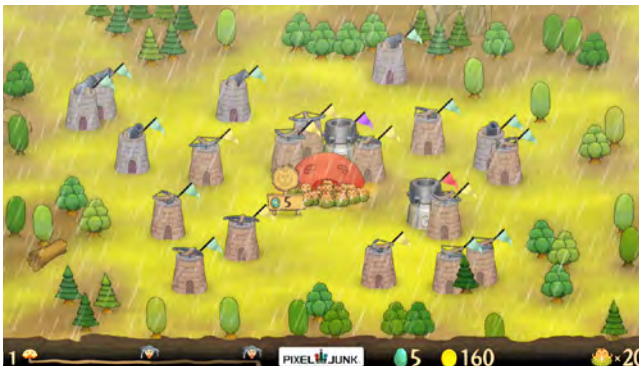
Genre:	Strategie
Entwickler:	Nintendo
Termin:	5. Mai 2016
Preis:	6,99 Euro
WERTUNG	8

Das meiste holt ihr aus eurem Pferd raus, wenn ihr es das Rennen über in seiner Komfortzone haltet. Diese bewegt sich während des Rennens vor und zurück.



Je besser ihr euch im *Solitär* schlagt, desto mehr Energie hat euer Reittier. Mit der Zeit könnt ihr eurem Gaul dann einen Weg vorzeichnen, dem er so gut es geht folgt.

Das Inselarchipel auf einen Blick: 47 Levels lassen so schnell keine Langeweile aufkommen. Das Design hätte aber noch etwas hübscher ausfallen können.



Um Tikimans Schützlinge zu retten, müsst ihr die Verteidigungstürme clever positionieren. In den späteren Levels gilt es dabei, langfristig zu denken.

PIXELJUNK MONSTERS

Wii U Das klassische Tower-Defense-Genre ist nicht kleinzukriegen: Immer wieder erheben sich Spiele, um den soeben eingestürzten Turm neu aufzubauen. Jetzt ist die Wii U an der Reihe.

Tikiman ist Waldverteidiger und hat seit Neuestem ungebetenen Besuch in seinem Heim, die dem hölzernen Platzhirschen nur zu gerne an die Baumrinde wollen. Ihr müsst ihm und seinen Schützlingen helfen, sich gegen die Wellen von Gegnern zu verteidigen. Dazu errichtet ihr Türme an strategisch vorteilhaften Positionen und sammelt von erledigten Feinden liegen gelassene Münzen und Edelsteine ein. Mit den Goldtalern errichtet ihr neue Verteidigungstürme, die Edelsteine hingegen dienen als Währung für Upgrades oder zum Freischalten neuer Defensivanlagen. Optional ist es auch möglich, einen Turm mit seiner Figur anzutanzen und so den Level langsam zu erhöhen. Wenn ein Turm genügend Feinde ausschaltet, steigt er ebenfalls eine Stufe im Rang auf, was später enorm wichtig wird.

Alles muss man selbst machen

Im Gegensatz zu anderen Genre-Vertretern, die meist auf eine indirektere Steuerung setzen, steuert ihr den Protagonisten persönlich. Deswegen muss Tikiman beim Einsammeln von Münzen und Errichten von Türmen darauf achten, nicht von Gegnern getroffen zu werden, da er sonst Geldstücke fallen lässt. Welchen Level ihr als Nächstes ansteuert, entscheidet ihr auf einer kleinen Inselkarte. Das Spiel lässt euch dabei selbst entscheiden, in welcher Reihenfolge ihr euch den einzelnen Missionen stellt. Um Barrieren zu passieren, benötigt ihr eine gewisse Menge Regenbögen. Die funktionieren ähnlich wie die Sterne in *Super Mario 64*. Ihr erhaltet immer einen Regenbogen, wenn eure Sprösslinge alle Wellen vollkommen unbeschadet überstehen. Ist euch das noch nicht herausfordernd genug, bietet euch *Pixeljunk Monsters* die Option, auch spezielle Herausforderungen anzunehmen, um Medaillen zu gewinnen. Zudem es ist möglich, eigene Levels berechnen zu lassen. Gebt im dazugehörigen Modus einfach fünf Zeichen ein und lasst euch überraschen, was das Spiel euch vor die Nase setzt. Zusätzlich bietet *Pixeljunk Monsters* einen sehr spaßigen Koop-Modus für zwei Spieler.

Langsames Vergnügen

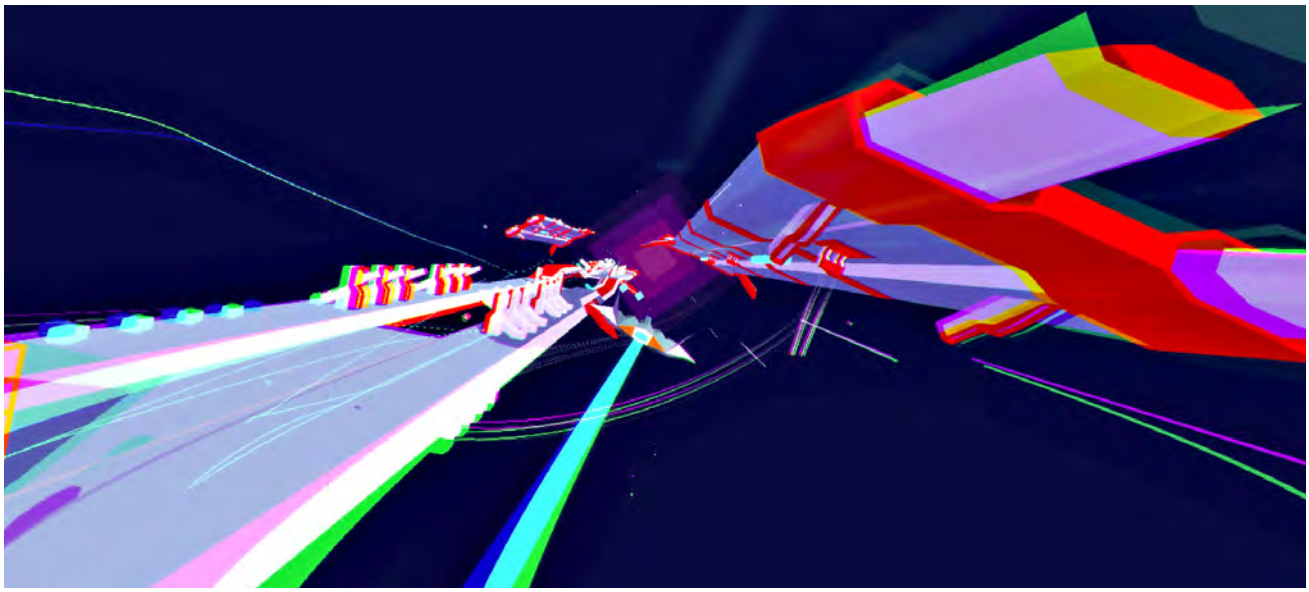
Zwei Dinge stören das ansonsten doch recht gelungene Gesamtbild aber ein wenig: Leider werden in *Pixeljunk Monsters* weder die Laufwege der Gegner angezeigt noch könnt ihr den Spielablauf auf irgendeine Art und Weise beschleunigen. Also quasi Features, die bei einem Tower-Defense-Spiel eigentlich zum Standard gehören. Gerade dann, wenn ihr euch schon todsicher sein könnt, den Level siegreich zu beenden, nervt diese künstliche Gängelung. Von kleineren Mängeln wie diesen aber mal abgesehen, zeichnet sich *Pixeljunk Monster* durch sein simples Spielprinzip aus, das auch auf der Wii U überzeugt. Ihr habt hier ein klassisches 2D-Tower-Defense-Spiel vor euch, das das Rad zwar nicht neu erfindet, sich aber verdammt gut spielt. Zwar mag der Zeichenstil nicht übertrieben gut gelungen sein, bleibt aber immerhin zweckmäßig. Endlich feiert dieses tolle Spiel aus Japan auch auf Nintendos aktueller Heimkonsole seinen Einstand.

Lucas Kaczynski

Genre:	Strategie
Entwickler:	Double Eleven
Termin:	19. Mai 2016
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	8

Die einzelnen Inseln erinnern ein klein wenig an *Super Mario World*. Auch hier lassen sich einzelne, versteckte Levels schon auf der Karte erkennen.

Da stürmen sie auch schon heran. Mit Massenangriffen müsst ihr stets rechnen, weshalb isolierte Türme nur wenig ausrichten können. Die Masse macht's!



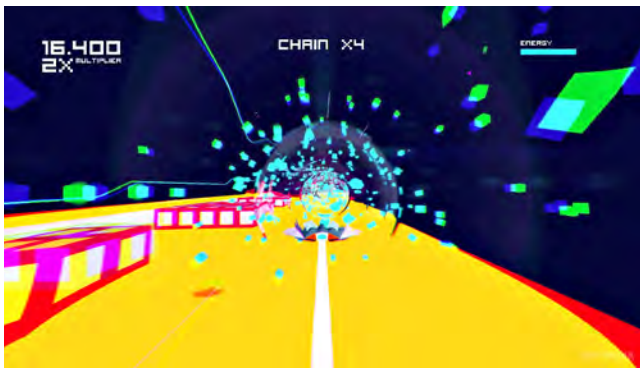
FUTURIDIUM EP DELUXE

Wii U Klingt wie der Name eines Elektro-Duos und geht musikalisch in dieselbe Richtung. Für eine Rave Party ist in diesem Space-Shooter allerdings partout keine Zeit.

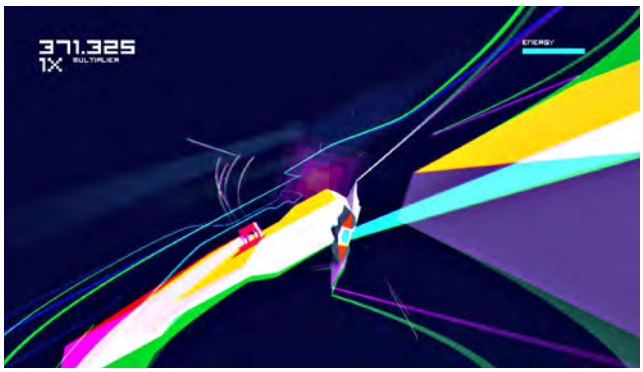
Lange Spieletitel sind in vielen Fällen … noch ein gutes Stück länger. Der aus layouttechnischen Gründen gekürzte Name dieses bunten Spektakels etwa lautet in seiner vollen Fassung *Futuridium Extended Play Deluxe*. Sonderlich viel über das enthaltene Gameplay sagt der Titel noch nicht aus – außer vielleicht, dass *Futuridium* bereits auf anderen Systemen wie Playstation 4 oder PC veröffentlicht und nun eine Umsetzung für Wii U nachgeschoben wurde. Sonderlich viele Änderungen am Spielsystem wurden mit dem Plattformwechsel nicht vorgenommen. Ihr steuert einen kleinen Raumjäger durch minimalistisch designte Polygon-Areale und müsst in jedem Level alle türkisen Blöcke abschießen, um dadurch einen Energiekern freizulegen, welcher dann ebenfalls durch gezielten Laserbeschuss in seine Bestandteile zerlegt wird. Gelingt es euch nicht, während der ersten Angriffswelle alle Blöcke zu vernichten, reicht ein kurzer Druck auf die Y-Taste, um es nach einer 180°-Drehung ein weiteres Mal zu versuchen. Ewig lange könnt ihr dieses Spielchen aber nicht wiederholen. Geht euer Treibstoffvorrat zur Neige, ehe das Missionsziel erfüllt ist, fliegt ihr schnell einem Game-Over-Bildschirm entgegen. Habt ihr euch im Vorfeld für die Remix-Variante von *Futuridium* entschieden, tritt dieser Fall jedoch erst ein, wenn ihr mit einem Hindernis zusammenstoßt. Das simple Spielprinzip wird schnell fordernd und bietet euch mit jedem neuen Level komplexere Gebilde, in denen ihr eure Ziele erst einmal finden müsst. Fluch und Segen zugleich ist das Unvermögen eures Schiffes, den eigenen Schusswinkel zu ändern. Selbst im Sturzflug feuert eure Strahlenkanone stur geradeaus, weshalb ihr euch mit jedem Angriff stets in Position bringen müsst, um das Ziel zu treffen. Flugmanöver samt leicht zur Seite geneigtes Schießen wie etwa in spielerisch vergleichbaren *Star Fox*-Titeln ist in *Futuridium* nicht möglich. Weitaus mehr Parallelen lassen sich noch zum Jaguar- und Playstation-Klassiker *Tempest 2000* ziehen. Einen derart revolutionären Status wie das gefeierte Musikspiel dürfte *Futuridium* trotz aller Qualitäten nur kaum vergönnt sein – ein wenig Arcade-Spaß ist aber durchaus drin.

Marco Cabibbo

Genre:	Action
Entwickler:	MixedBag
Termin:	26. Mai 2016
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	8



Sobald alle türkisen Blöcke durch euren Beschuss zerbröselt wurden, erscheint irgendwo auf dem Feld der Energiekern. Erst danach dürft ihr in den nächsten Level.



Die farbigen Kondensstreifen zeigen an, wo ihr schon überall herumgeflogen seid. Das macht es einfacher, versteckte Blöcke schnell ausfindig zu machen.

Durch ein Power-up wird Mario zu Super Mario und stampft alles unter ihm nieder. Ähnliche Fähigkeiten stehen jedem Mannschaftskapitän im Spiel zur Verfügung.

MARIO STRIKERS CHARGED FOOTBALL

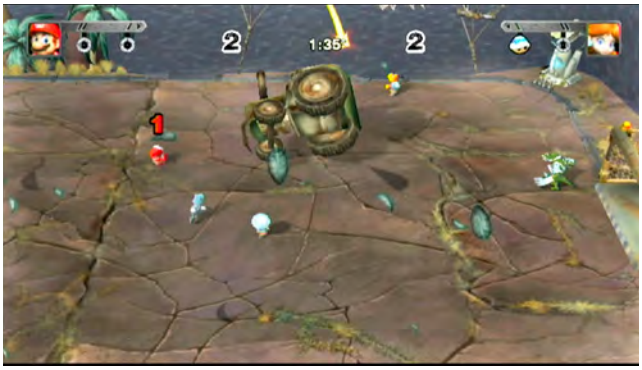
Wii U Next Level Games präsentieren ihre Interpretation des Volkssports Fußball.

Dieses Fußballspiel trägt nicht umsonst das Wort „Charged“ im Namen. Entwickler Next Level Games nimmt das bekannte Fußball-Rezept und lädt es mit den aus *Super Mario* bekannten Power-ups wie roten Pilzen, grünen Panzern, Bomben und Kettenhunden auf. Zusätzlich verfügt jeder Spieler noch über eine Handvoll spezieller Fähigkeiten, die bei Torschüssen oder während des Ballbesitzes zum Tragen kommen. So feuert Toad einen brennenden Ball auf das Tor oder der Hammer-Bruder bewirft den Torwart mit Hämmern und versenkt im Anschluss das Runde im Eckigen. Die eigentlichen Spielmacher aber sind die Teamkapitäne. Sie können in der gegnerischen Spielfeldhälfte zu einem Mega-Schuss ansetzen, welcher bis zu sechs Bälle auf einmal in Richtung des gegnerischen Tors schickt. Der Torwart muss dann in einem Minispiel mithilfe der Pointer-Funktion der Wii-Remote die Bälle abwehren. Gelingt es ihm nicht, punktet ihr. Jedes Team besteht aus drei Spielern, einem Teamkapitän und einem Torwart. Jeder Spieler kann auf allen Positionen eingesetzt werden, lediglich der Teamkapitän spielt immer Sturm. Ihr habt die Wahl zwischen einem Tutorial, in dem euch die Grundregeln nahegebracht werden, einem Karriere-Modus, bei dem ihr mit eurer zusammengestellten Mannschaft nach und nach alle Pokale gewinnt, einem klassischen Versus-Modus für bis zu vier Spieler und einem Herausforderungsmodus, der euch verschiedene Siegbedingungen stellt und euch bei Erfüllung dieser mit Cheats belohnt. Besonders der Karriere-Modus wird im späteren Verlauf des Spiels echt knifflig. Zum Glück könnt ihr diesen auch gemeinsam mit einem Freund angehen. *Mario Strikers Charged Football* pflegt einen wesentlich härteren Stil als andere Sportspiele mit Mario und Konsorten. Spieler werden gegen Elektrozäune geworfen, vom Blitz getroffen oder fallen vom Spielfeld. Wenn euer Team einen Spieler ohne Ballbesitz foult, erhält das gegnerische Team lediglich ein Power-up als Ausgleich. Leider wurde die Steuerung nicht an das Wii U GamePad angepasst, weshalb ihr eine Wii-Remote und einen Nunchuk zum Spielen benötigt. Außerdem ist es nicht mehr möglich, online zu spielen. Für den Offline-Spaß, auch mit zwei Spielern, taugt das das Gebolze allerdings nach wie vor noch.

Lucas Kaczynski

Genre:	Sportspiel
Entwickler:	Next Level Games
Termin:	12. Mai 2016
Preis:	19,99 Euro
WERTUNG	8

Die Spielfelder sind alle in anderen Umgebungen angesiedelt und setzen sich stark voneinander ab. Kennt man ja aus den Jump & Runs von Mario und Co.



Was macht der Traktor auf dem Rasen?! Bei manchen Spielfeldern muss man sich nicht vor anderen Spielern, sondern auch vor der Umgebung in Acht nehmen.

Volltreffer! Natürlich wird im *Mario*-Universum nicht nur auf normale Körbe geworfen, sondern zum Beispiel auch ins gierige Maul einer Piranhablume.

Ohne Moos nix los: Ihr solltet im Match immer genügend Münzen sammeln, damit die erzielten Würfe auch ordentlich auf euer Punktekonto schlagen.

MARIO SLAM BASKETBALL

Wii U Leider wenig Basketball, dafür jede Menge Münzsammeln

Gibt es eigentlich eine große Sportart dieser Welt, die noch nicht im *Mario*-Universum vertreten ist? Unwahrscheinlich. Leider sind diese Sportspiele oft nicht gut umgesetzt, da krampfhaft versucht wird, möglichst viele Elemente, die jeder *Mario*-Fan kennt, einzubringen. *Mario Slam Basketball* ist ein Paradebeispiel dafür. Das Wichtigste im Spiel ist nicht das Werfen von Körben, sondern das Sammeln von Münzen und Items, denn nur so lassen sich ertragreiche Punkte erzielen. So wird dem Spiel allerdings sämtliche Dynamik genommen. Auch taktisch gibt es nicht viel zu überlegen: Gefährliche Pässe oder gekonnte Ausweichmanöver sind nicht nötig, da man ohne große Probleme in den gegnerischen Strafraum rennen kann. Es ist jedoch kein kompletter Reinfall. Viele Charaktere und einfallsreiche Arenen sorgen für ein bisschen Abwechslung. Die auf den Screenshots abgebildete Ansicht ist, wie jedes emulierte DS-Spiel, nur eine mögliche von mehreren, die ihr euch vorher aussuchen dürft. **Luca Eberhardt**

Genre:	Sportspiel
Entwickler:	Nintendo
Termin:	26. Mai 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	5

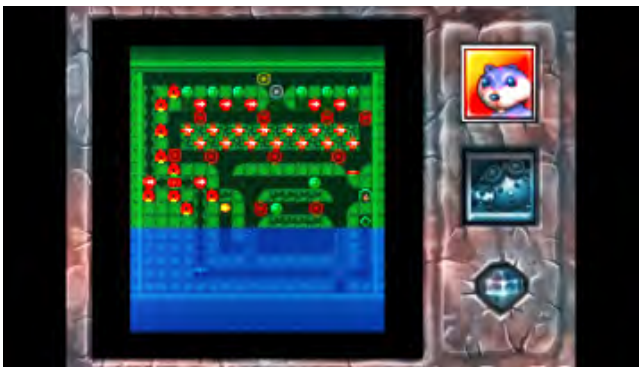
DIGGER DAN DX

3DS Das vergebliche Graben auf der Suche nach ein klein wenig Spielspaß

Digger Dan DX ist die Neuauflage von *Digger Dan und Kaboom*, einem DSi-Downloadtitel. Es stellt euch im Laufe des Spiels vor zahlreiche Schiebe- und Schalterrätsel, während ihr versucht, möglichst schnell alle Diamanten einzusammeln und den Feinden dabei auszuweichen. Läuft die Zeit ab, erhaltet ihr weniger Bonuspunkte. Je nach Schwierigkeitsgrad heben sich die Welten durch unterschiedliche Texturen thematisch voneinander ab. Unterwegs trefft ihr ab und zu auf Kaboom (Dans Erdhörnchen), das sich durch verengte Gänge quetschen kann, um in Bereiche zu gelangen, die Dan sonst verborgen blieben. Habt ihr falsch gegraben, könnt ihr den Level sofort wiederholen oder vom Checkpoint neu beginnen. Das Spiel glänzt leider weder durch besonders originelles Gameplay noch durch einen schönen Grafikstil. Besser als der Vorgänger sieht es aber allemal aus. Bleibt nur noch eine Frage: Warum heißt das Erdhörnchen Kaboom, hat Dynamit in der Hand aber kommt nicht an Steinen vorbei? **Lucas Kaczynski**

Genre:	Geschicklichkeit
Entwickler:	Four Horses
Termin:	19. Mai 2016
Preis:	1,99 Euro
WERTUNG	5

Wem bei diesem Anblick Erinnerungen an Bens Feature zu *Boulder Dash* in den Sinn kommen: *Digger Dan* gräbt in die gleiche Richtung – nur ohne Spielspaß.



Auf dem Touchscreen könnt ihr die Stage und den aktuellen Wasserstand im Auge behalten. Wirklich schöner sieht das Spiel leider auch hier nicht aus.

Eine unscheinbare Szene, die im Gedächtnis geblieben ist. Mit lautem Getöse bricht ein Bomber über euch herein und verwandelt die Stage in eine Flammenhölle.

Immer wieder wird in dem Spiel die Perspektive gewechselt. Auf dem SNES sind leider auch einige eher mittelmäßige Mode-7-Abschnitte hinzugekommen.

CONTRA III

3DS Die Robo-Krieger machen nun auch auf dem 3DS Platz für das humanoide Original.

Bis noch vor zwei Jahren war es für deutsche *Contra*-Fans offiziell nicht möglich, den knackig-schweren Action-Pflattformer in seiner ursprünglichen Pracht zu erleben. Für die europäische Version entschied sich Konami dazu, die beiden Hauptcharaktere gegen zwei humanoide Kampfmaschinen auszutauschen. Im Jahr 2016 ist aber auch auf dem 3DS eine solche Art des Jugendschutzes nicht mehr notwendig und man darf gleich mit der spielerisch inhaltsgleichen US-Version losziehen. Zumindest für einige Augenblicke, denn Anfänger werden ziemlich schnell und mit aller Spielhärte auf den Boden der Tatsachen heruntergeholt – *Contra 3* ist auch etliche Jahre nach dem Originalrelease immer noch ein beinhartes Stück Videospielkultur. Dank abwechslungsreicher wie kurzweiliger Levels und einer tadellosen Steuerung wirft man sich aber nur zu gerne immer wieder in den Kampf mit den toll designten Gegnern. Wer aber nicht ganz frustresistent ist, sollte *Contra 3* eher mit Vorsicht genießen.

Marco Cabibbo

Genre:	Action
Entwickler:	Konami
Termin:	12. Mai 2016
Preis:	7,99 Euro
WERTUNG	9

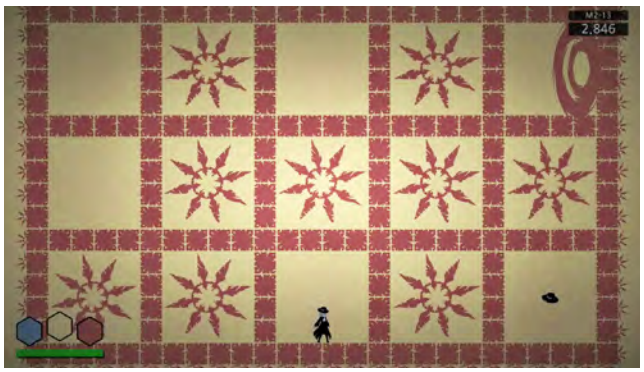
COLOR SYMPHONY 2

3DS Hüpfspiel-Plattformer trifft Puzzle: ein durchweg interessantes Farbenspiel

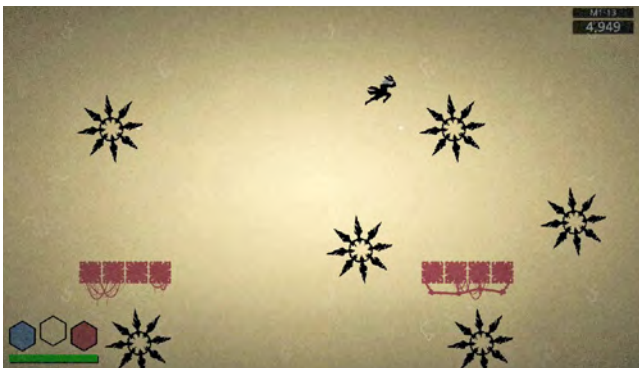
Auf den ersten Blick sieht *Color Symphony 2* wie ein stinknormaler 2D-Plattformer aus, doch das täuscht. Eine kreative Funktion sorgt dafür, dass wir mehr Denkleistung benötigen, als anfangs vermutet. In jedem Level können wir nämlich jederzeit zwischen drei Hintergrundfarben wechseln. Alle Objekte in der Hintergrundfarbe verschwinden dann. Das sorgt dafür, dass wir nicht nur schwierige Sprünge meistern müssen, sondern auch darauf achten sollten, immer die richtige Farbe geschaltet zu haben. Sonst kann der nächste Sprung im endlosen Nichts oder in einem Stachel enden. Wir haben eine große Auswahl an Levels, die sich sehr unterschiedlich spielen. Manche dieser Levels enthalten Textboxen, die uns eine Geschichte aus Sicht des spielbaren Protagonisten berichten. Das motiviert zum Weiterkommen, um das Ende der Geschichte zu erfahren. Als einzigen großen Kritikpunkt sehen wir den Schwierigkeitsgrad, der zu schnell anzieht und so schon früh zu Frust führen kann.

Luca Eberhardt

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	Remimory
Termin:	12. Mai 2016
Preis:	8,99 Euro
WERTUNG	7



Oft brauchen wir viele Anläufe, um einen Level zu meistern, was aber dank eines schnellen Einstiegs und der kurzen Nachladezeit kein Problem darstellt.



Kein Ausweg! Oder etwa doch? Mit dem richtigen Timing können wir uns Stück für Stück zum Ziel vorantasten, ohne in den Abgrund zu fallen.

Ein gewohntes Bild: Rechts stehen die eigenen Recken, links das Monsterpack, welches mal ordentlich verdrescht gehört. So sehen im Spiel alle Kämpfe aus.

Eure Partnerin Estelle unterscheidet sich ein wenig vom Rest der Truppe. Als ein Roboter können ihre Attribute bei jedem Levelaufstieg anders konfiguriert werden.

INFINITE DUNAMIS

3DS Das Smartphone-Lager ist nicht genug. Kemco hat den 3DS ins Auge gefasst.

Sobald ein Rollenspiel für den 3DS umgesetzt wird, welches bislang nur auf Smartphone-Geräten zur Verfügung stand, schrillen bei so manchem Spieler sofort die Alarmglocken. In der Vergangenheit deutete nämlich oft vieles darauf hin, dass hier eher zweifelhafte Qualität im Anmarsch war. Zumindest für jene Zocker, die mit altgedienten Spielmechaniken nicht viel anzufangen wissen, denn auch das nun jüngst veröffentlichte *Infinite Dunamis* sieht nicht nur wie ein klassisches 16-Bit-RPG aus, sondern spielt sich in fast jeder Hinsicht auch so. Rundenweise dürfen also fleißig Monster geschnetzelt oder an den eigenen Helden geschraubt werden – im Falle von Estelle sogar wortwörtlich, denn die zierliche Prinzessin ist in Wahrheit ein Roboter. Warum sich die Mecha-Dame ausgerechnet in der Nähe eures Dorfes aufhielt und von euch gerettet werden musste, klärt sich im Verlauf des umfangreichen, wenn auch etwas vorhersehbaren Abenteuers, das sich vor allem an die Oldschool-Fans richtet.

Marco Cabibbo

Genre:	Rollenspiel
Entwickler:	Kemco
Termin:	26. Mai 2016
Preis:	9,99 Euro
WERTUNG	6

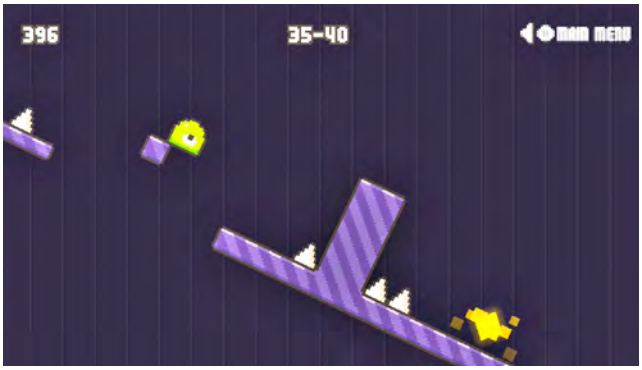
PIXEL SLIME U

3DS Ihr sucht einen kreativen, spaßigen 2D-Plattformer? Hier findet ihr ihn nicht.

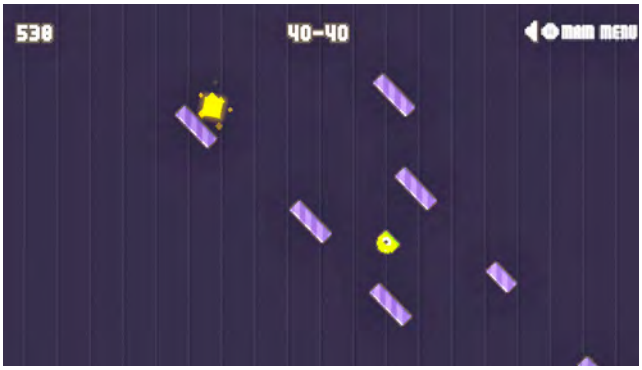
Pixel Slime U ist ein 2D-Jump&Run bei dem ihr einen kleinen Schleimball spielt, den ihr durch verschiedene Levels bringen müsst. Dabei bewegt sich der grüne Schleim von alleine vorwärts und er lässt sich nur mit einem Knopf steuern. Solltet ihr sterben, startet der Level so lange neu, bis ihr es ohne Kratzer übersteht. Ziel des Spiels ist es, alle 40 Levels mit möglichst wenig Leben zu schaffen – *Pixel Slime U* wandelt also klar auf den Spuren des ebenfalls jetzt für Wii U veröffentlichten *Super Meat Boy*. Das ist dann auch schon alles, was *Pixel Slime U* zu bieten hat. Keine Story, eine schwammige Steuerung, nur ein nerviger Musiktrack und viel zu kurze Spielzeit bei zu leichtem Schwierigkeitsgrad. Außerdem sind die Levels eintönig und sehen sich ähnlich. Teilweise wiederholen sie sich direkt nacheinander, mit dem einzigen Unterschied, dass sie spiegelverkehrt verlaufen. *Pixel Slime U* ist der traurige Shovel-Ware-Versuch, einen dynamischen Plattformer zu schaffen, mit dem die Entwickler nur auf schnelle Kohle aus sind.

Luca Eberhardt

Genre:	Jump & Run
Entwickler:	RCMADIAX
Termin:	12. Mai 2016
Preis:	2,99 Euro
WERTUNG	3



Manche Passagen verlangen ein perfektes Timing zum Abspringen, was durch die Verzögerung beim Steuern oft zu Schwierigkeiten führen wird.



Noch schlimmer als die eintönigen Farben sind die rotierenden Levels, die euch nur verwirren und nicht wirklich fordern. Abwechslung sieht anders aus.

Kaum zu glauben: Bei so manch simplem Disney-Titel waren schon frühzeitig namhafte Entwickler am Werk, *Donald Duck's Playground* etwa bei Sierra On-Line.

Disney RETRO-GAMES ©

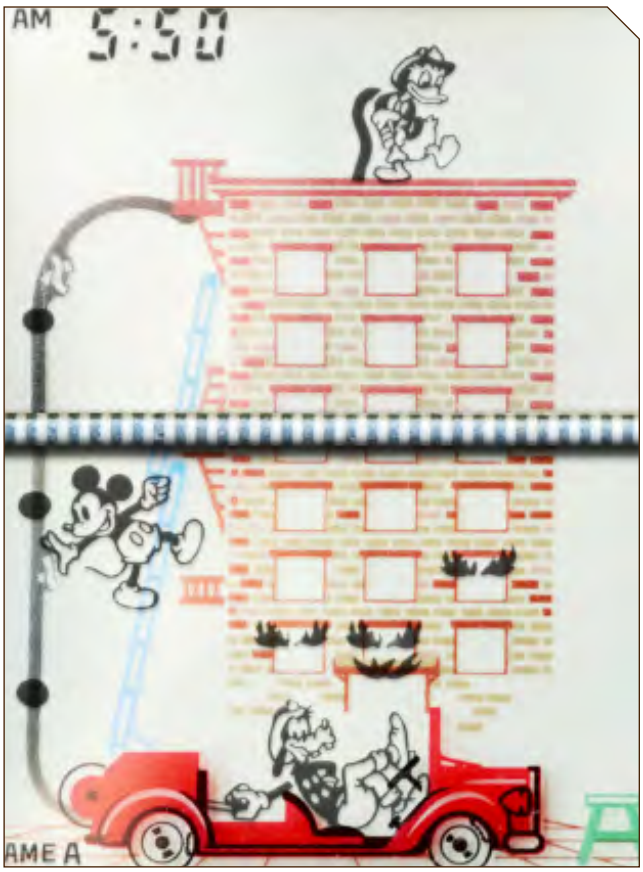
Das wohl beliebteste Medien-Unternehmen der Welt sorgte schon früh nicht nur mit Zeichentrick für lachende Gesichter: Wir stellen euch die ersten und wichtigsten Schritte im Videospielbereich von Micky, Donald und Co. genauer vor.

DuckTales **auf dem NES wurde im Laufe der Jahre ein so beliebter Klassiker, dass 2013 ein vorlagengetreues Remake für Wii U und andere Konsolen erschien.**

Nein, das hier ist keine frühe *Sims*-Version mit Donald in der Hauptrolle. Was ihr hier seht, ist eines der frühen C64-Lernspiele mit dem hitzköpfigen Enterich.

Zwei schwarze, runde Ohren, ein rotes Höschen mit zwei Knöpfen und eine ungewöhnlich hohe Stimmlage – es gibt wohl verhältnismäßig wenige Menschen auf der Welt, die bei dieser Personenbeschreibung nicht sofort an Micky Maus denken müssen. Und das aus gutem Grund, denn der sympathische Comic-Mäuserich darf mit Fug und Recht als wohl bekannteste Zeichentrickfigur der Welt bezeichnet werden. Ein solcher Erfolg entstand natürlich nicht einfach so über Nacht. Tatsächlich gehört Micky Maus zu den ersten gezeichneten Figuren, die im Jahr 1928 von Walt Disney erschaffen wurden. Damit übersteigt Mickys Alter nicht nur das der Eltern der meisten N-ZONE-Leser, sondern oftmals auch das von Oma und Opa. Elektronische Games spielten bei Disneys Aufschwung zum Animationspionier noch keine Rolle. Bis man Micky Maus auch selbst auf dem Bildschirm steuern konnte und nicht nur zum Zuschauen verdammt war, sollten noch einige Jahrzehnte vergehen. Erst gegen Ende der 70er-Jahre, als die ersten Heimkonsolen wie Magnavox Odyssey oder Atari 2600 in der Öffentlichkeit an Ansehen zulegten, begann auch der Disney-Konzern, langsam den Videospielsektor ins Auge zu fassen. Dies geschah jedoch nicht mehr unter der Schirmherrschaft von Walt Disney, denn der beliebte Gründer der Firma verstarb leider schon im Dezember 1966. Mit dem guten Gewissen, dass auch Disney den gerade entstehenden Markt nicht lange außer Acht gelassen hätte, begab sich der Konzern Anfang der 80er-Jahre auf unerforschtes Terrain. Bei seinem zaghaften Einstieg in die Branche ging Disney allerdings noch nicht wirklich in die Vollen, sondern ließ zunächst die nötige Vorsicht walten.

Vor Anbruch der 16-Bit-Ära, in der Disney mit hochwertigen Jump & Runs brillierte, dümpelte man mit Spielen wie *Mickey Mousecapade* in der Mittelmäßigkeit.



Eines der ersten Videospiele mit Micky, Donald und auch Goofy: Wie so viele Franchises wurde erst einmal ganz klein auf dem Game & Watch angefangen.

Mickys Pixel-Geburt

Die ersten Spiele mit Disney-Lizenzen wurden noch nicht von einem hauseigenen Studio entwickelt, sondern an vertrauenswürdige Publisher herausgegeben. Vom anfänglichen Erfolg der Game&Watch-Spiele beflügelt – ganz nebenbei ein frühes Hardware-Produkt aus dem Hause Nintendo – erschien 1981 der erste Handheld-Titel namens *Mickey Mouse*. Ging es in Mickys erstem Einsatz noch um das Einsammeln von Hühnereiern, musste der Mäuserich schon ein Jahr später einen Großbrand löschen. Diesmal sogar mit tatkräftiger Unterstützung von Donald Duck und Goofy im Double-Screen-Format. Doch nicht nur Micky Maus wurde von Disney in spielbare Bits und Bytes umgewandelt. Schon früh erkannte der Konzern das Potenzial von offiziellen Film-Versoftungen. Einige davon kamen bei Spielern und Kritikern gleichermaßen gut an (*Adventures of Tron*), andere kamen nicht über den Status einen Prototypen hinaus (*Schneewittchen und die sieben Zwerge* für Atari 2600). Das von Sierra On-Line entwickelte Adventure *The Black Cauldron/ Taran und der Zauberkessel* konn-

In diversen Spielen zum Crossover-Film *Falsches Spiel mit Roger Rabbit* tauchten Disney-Figuren – wenn überhaupt – nur als Anspielung am Rande auf.

Selber Film, unterschiedliche Konsole, anderes Spiel: Auf dem Mega Drive überzeugte *Aladdin* mit coolen Animationen sowie einem deftigen Schwierigkeitsgrad.

Auf dem Super Nintendo hingegen war das Spiel – in diesem Falle von Capcom – deutlich einfacher. Beispiele dieser Art gab es in den Jahren durchaus häufiger.

te, wie schon der Zeichentrickfilm, qualitativ nicht völlig überzeugen. Mit verschiedenen Abspännen sowie einer vereinfachten Steuerung per Funktionstasten hatte Sierra aber gleich zwei innovative Features entwickelt, die auch ihren Weg in spätere Adventures fanden – unter anderem das bekannte *Maniac Mansion*. Nicht weniger spaßig erwiesen sich die ebenfalls bei Sierra entstandenen Lernspiele wie *Donald's Alphabet Chase*, *Donald Duck's Playground* oder *Mickey's Space Adventure* für den Commodore 64. Mit dem Erscheinen von Nintendo und Sega auf der Showbühne brach nicht nur für die beiden japanischen Entwickler ein erstes, goldenes Zeitalter an.

Capcom hatte ein sehr gutes Gespür für Lizenzierungen diverser Disney-Serien, angefangen bei *Chip & Chap* über *Micky Maus* bis hin zu *Goof Troop*.

Capcom hilft aus …

Auch Disney profitierte von den neu hinzugekommenen Konsolen NES und Sega Master System, da für beide Geräte jede Menge Spiele erschienen, welche heute als Klassiker gelten. Allen voran muss hier Capcom erwähnt werden, die sich dank des Jump-'n-Shoot-Hits *Mega Man* gerade selbst im Aufwind befanden. Basierend auf diversen Zeichentrickserien wurde Capcom mit der Entwicklung verschiedener Jump & Runs beauftragt, von denen das kurzweilige *DuckTales* 1989 den Anfang machte. Das für NES und Game Box produzierte Spiel hatte im positiven Sinne viel mit *Mega Man* gemeinsam, auch wenn Umfang und Schwierigkeitsgrad nicht ganz so hoch ausfielen wie beim blauen Roboter. Nicht minder spaßig wurde das erste Spiel des Streifenhörnchen-Duos *Chip und Chap*, woran besonders die Koop-Funktion für zwei Spieler ihren Anteil hatte. Beide Titel waren für Capcom und Disney erfolgreich genug, um 1993 mit einem zweiten Teil fortgesetzt zu werden. Das NES spielte zu diesem Zeitpunkt aber keine wirkliche Rolle mehr, weshalb beide Spiele nur für einen kurzen Zeitraum erhältlich waren und heute seltene Sammlerobjekte darstellen. Auch andere Serien wie *Darkwing Duck* und *Käpt'n Balu* wurden ins Modul-Korsett gepresst, ein ähnlicher Erfolg blieb diesen Titeln jedoch verwehrt. Erfolge dieser Art gab es nicht nur aufseiten Nintendos zu finden. Auf Sega-Konsolen machte sich vor allem *Castle of Illusion Starring Mickey Mouse* einen Namen und wurde im Laufe der nächsten Jahre mit mehreren Fortsetzungen ausgestattet.

… und Sega mischt mit

Schon öfters haben wir in der N-ZONE darüber berichtet, wie mit dem Erscheinen der 16-Bit-Konsolen ein goldenes Zeitalter der Videospiele eingeläutet wurde – und zwar querbeet über alle Genres und Plattformen. Für Spiele im Disney-Metier sah es überwiegend nicht anders aus. Wieder einmal war es Capcom zu verdanken, dass Fans von Disney auf qualitativ hochwertige Software zurückgreifen konnten. Zugegeben, thematisch und auch namentlich hatte *The Magical Quest Starring Mickey Mouse* viel mit *Castle of Illusion* gemeinsam, welches hingegen von Sega entwickelt wurde. Bemerkenswert an dem Jump & Run ist, dass Micky in verschiedene Kostüme schlüpfen kann, die ihm nützliche Fertigkeiten verleihen. Ebenso wie das konkurrierende Produkt wurde der farbenfrohe Hüpfer mehrfach fortgesetzt und brachte später sogar Donald Duck als zweiten spielbaren Charakter dazu. Beide Serien gelten als Klassiker, die Pole-Position wird jedoch überwiegend *The Magical Quest* auf dem Super Nintendo zugesprochen. Das soll nicht heißen, dass Big N jederzeit die Oberhand behielt. Selbst ein und derselbe Film konnte sich, je nach Konsole, fundamental unterscheiden. Ein gutes Beispiel hierfür ist das offizielle Spiel zu *Aladdin*, welches sowohl von Capcom als auch Sega und Virgin Interactive entwickelt wurde. Während Dschinni, Jaffar und die restliche Truppe des Films auf dem Super Nintendo in einer vergleichsweise hübscheren Grafik auf dem Bildschirm zu sehen waren, konnte das Sega-Pendant mit lustigeren Animationen und einem knackigeren Schwierigkeitsgrad auf der spielerischen Seite deutlich besser punkten.

Im Zuge der immer wichtiger werdenden und breit aufgestellten Vermarktung sah sich Disney gezwungen, ein eigenes Entwicklerstudio zu eröffnen. Hierzu wurde die 1988 gegründete Tochtergesellschaft Walt Disney Computer Software 1996 in Disney Interactive umgewandelt, in der künftig auch vermehrt Spiele erscheinen sollten. Noch im selben Jahr bewies der Konzern, dass er es mit seinem Vorhaben ernst meinte und veröffentlichte mit *Maui Mallard in Cold Shadow* ein höchst ungewöhnliches Jump & Run, das viele Gemeinsamkeiten

Auch wenn gemeinhin behauptet wird, Disney hätte bei Big N einen besseren Stand gehabt, erschienen für Sega-Konsolen jede Menge gute Jump & Runs.

mit dem gefeierten und bockharten *Earthworm Jim* gemeinsam hatte. Zwar übernimmt der allseits beliebte Donald die Hauptrolle des Spiels, trägt statt seines Matrosenanzugs aber ein lässiges Hawaiihemd und ballert mit einer Käferkanone herum. Noch absurder für ein Disney-Spiel wird es, wenn Donald sich per Power-up in einen Ninja verwandelt und sich gegen Zombies, böse Geister oder Kannibalen zur Wehr setzen muss. Diese künstlerische Freiheit für die Entwickler, gepaart mit den für Disney typischen exzellenten Animationen machten *Maui Mallard* trotz der ungenauen Steuerung schnell zu einem echten Geheimtipp.

Der Grund, warum nirgends im Spiel von Donald die Rede ist, ist sehr simpel: kurz vor Release bekam Disney doch noch das große Flattern, ob es okay sei, einen aggressiv auftretenden Donald mit Kanone zu vermarkten, weshalb der Name kurzerhand in Maui Mallard umgeändert wurde. Dieser massive PR-Stunt sorgte in Kombination mit dem unglücklichen Zeitpunkt der Veröffentlichung dafür, dass das Spiel zu einem finanziellen Flop wurde und Disney es fortan wieder deutlich gediegener zugehen ließ. Kurios: das 1991 auf den Markt gekommene *Quackshot* – hier war Donald ganz klar Indiana Jones nachempfunden – hatte sowohl in Japan als auch im Westen eine Kanone auf dem Cover.

Tief reingegriffen

Die finanziell immer wichtiger werdenden Videospiele waren für Disney Anlass genug, um nicht nur den jährlichen Winter-Blockbuster mit einem dazugehörigen Videospiel auszustatten. Stattdessen grub Disney tief in der Mottenkiste und kramte so manchen Film hervor, der neben wenigen Jahren auch schon einige Jahrzehnte auf dem Buckel hatte.

Donald im Ninja-Design? Das gab es beim 1995 veröffentlichten Spiel *Maui Mallard in Cold Shadow* zu sehen. Leider ein einmaliges Erlebnis.

Hübsches Spieldesign und ein klasse Koop-Modus für zwei Spieler sorgten bei dem kurzweiligen Hüpfer zu *Chip & Chap* für einen hohen Wiederspielwert.

***Maui Mallard in Cold Shadow*, hier die Mega-Drive-Version, war Disney kurz vor der Fertigstellung zu düster. Deshalb ließ man den Namen Donald Duck rausstreichen.**

Eine Art *Ghouls 'n Ghosts* für die Kleinen: *The Magical Quest* ist durch und durch ein echt hübsches Jump & Run für SNES.

Bereits einige Jahre vor *Assassin's Creed 4: Black Flag* hatte Disney ein ähnliches *Fluch der Karibik*-Spiel in der Mache, stampfte es mitten in der Produktion aber leider ein.

ge Dekaden hinter sich hatte. Die Liste an verschiedenen Titeln für unterschiedlichste Systeme ist lang. Von *Alice im Wunderland* über *Pinocchio* und *Arielle die Meerjungfrau* bis hin zu *Winnie Puuh* gab es nur wenige Filme, zu denen nicht ein passendes Spiel geplant war. Für die meisten dieser Titel agierte Disney Interactive als Publisher und beauftragte andere Entwickler wie Activision oder Ubisoft mit der Produktion, andere wiederum nahm sich der Mediengigant selbst zur Brust. Schon allein aufgrund der riesigen Menge an Spielen war es von vornherein klar, dass Disney das hohe Niveau, welches knapp zehn Jahre zuvor erreicht wurde, nicht würde halten können. Das Ergebnis führte – von einigen recht nett gemachten Titeln mal abgesehen – zu jeder Menge Durchschnitts-Software. Von *Mario Kart*-Klonen und halbgaren 3D-Jump&Runs war zur Ära der Playstation und des Nintendo 64 alles vorhanden, womit man sich auf eher mittelmäßige Art und Weise vergnügen konnte. Insbesondere mit dem Hüpfspiel-Genre konnte Disney den Konkurrenzprodukten von Nintendo kein Paroli mehr bieten. Beim nächsten Generationswechsel hin zu Playstation 2, Gamecube und Xbox sah es nicht wirklich besser aus. *Donald Duck: Quack Attack* oder *Disney's Hide and Seek* waren weit entfernt vom programmierten Sondermüll – allerdings auch nicht wirklich in der Reichweite eines *Jak & Daxter* oder *Ratchet & Clank*.

Vor allem auf dem Game Boy Advance kamen viele, leider eher minderwertige Hüpfspiele von alten Disney-Klassikern auf den Markt.

Erneute Rettung aus Japan

Fast könnte man annehmen, Disney hätte im neuen Jahrtausend das Glück verlassen und die Firma wäre dazu verdammt, nur noch zweitklassige Software auf den Markt zu bringen. Wie schon über eine Dekade zuvor bahnte sich aber Hilfe aus Japan an. Aus purem Zufall trafen sich zwei Produzenten von Disney und Square Enix in einem Aufzug und kamen auf die Idee, klassische Disney-Figuren in einem JRPG à la *Final Fantasy* auftreten zu lassen. Aus der zunächst absurd klingenden Idee wurde schon bald ein umfangreiches Projekt, das bei beiden Firmen einen hohen Stellenwert genoss. Als das fertige Spiel dann im März bzw. November 2002 unter dem Namen *Kingdom Hearts* erschien, war nicht nur ein echter Überraschungshit, sondern langfristig auch eine

Der Mäuserich rechts ist weltbekannt, Oscar hingegen verschwand schnell in der Versenkung – in *Disney Micky Epic* verübt er endlich seine Rache.

Den Wechsel zur 3D-Ära hatten nicht alle Entwickler im Griff. Das Ergebnis: jede Menge Durchschnittssoftware wie *A Bug's Life*.

Zwischen dem Film und dem Videospiel von *Der König der Löwen* für die Playstation liegen einige Jahre. An die Qualität des Films reicht das Spiel leider nicht heran.

komplett neue Serie geboren. In den Folgejahren erschien nicht nur eine offizielle Fortsetzung, sondern auch jede Menge Spinoffs. Auch wenn *Kingdom Hearts* beileibe kein Erwachsenenspiel ist, fällt gerade bei den Disney-Figuren das düstere Charakterdesign auf, welches man in der Form selten zu Gesicht bekam. Offensichtlich hatte Disney nun doch Gefallen an dieser Richtung gefunden. Nur wenige Jahre später, mittlerweile befinden wir uns in der Wii-Ära, kündigte Disney in Zusammenarbeit mit Designer-Legende Warren Spector *Disney Micky Epic* an. Das exklusiv für Nintendos neueste Konsole entwickelte Jump & Run ging noch einige Schritte weiter als *Kingdom Hearts* und dürfte bis heute eine der unheimlichsten Interpretationen des Disney-Mäuserichs sein, die man in seiner rund 87-jährigen Geschichte zu Gesicht bekommen hat. Das Design richtet sich nicht nur wieder deutlich an Mickys Anfänge aus den 30er-Jahren, sondern lässt auch so manche Horror-Elemente und komplexe Handlungsstränge rund um die Figur des neiderfüllten Oswald einfließen.

Wer jetzt schon im Glauben war, dass Disney wieder groß im Videospielgeschäft mitmischen würde, wurde recht schnell eines Besseren belehrt. Trotz eines offiziellen Sequels brachte *Disney Micky Epic* nicht den Erfolg, den sich Disney gewünscht hatte. Auch andere Produktionen wie *Tron: Evolution*, das offizielle Spiel zum 2010 erschienenen Film, lief schlechter als erhofft, ein Open-World-Rollenspiel zu *Fluch der Karibik* wurde kurz vor Release eingestampft. Im Mai 2016 überraschte Disney dann mit der Nachricht, dass die eigentlich recht erfolgreich laufende *Disney Infinity*-Reihe – das Konkurrenzprodukt von Amiibo und *Skylanders* – mit sofortiger Wirkung eingestellt würde. Im selben Atemzug verkündete der Branchenriese, dass auch die Disney Interactive Studios nach rund 28 Jahren für immer ihre Pforten schließen. In Zukunft wolle man sich stattdessen darauf konzentrieren, Lizenzen an namhafte Entwickler zu vergeben, wie es etwa bei EA und *Star Wars Battlefront* schon im vergangenen Jahr getan wurde. Natürlich ist es gerade wirtschaftlich gesehen eine gute Sache, dass Disney von nun an sichergehen möchte, dass die eigenen Marken sich in guten Händen befinden. Warum man dieses Vertrauen aber nicht in die eigenen Mitarbeiter legt, wird von nun an wohl für immer ein Geheimnis bleiben.

Marco Cabibbo

Im zweiten Teil von *Disney Micky Epic* arbeiten die beiden Cartoonhelden zusammen. Das Spiel selbst kam allerdings weit weniger gut an als noch der Vorgänger.

Kampfbereit im Overall-Umhang: Nicht nur Micky Maus wurde für das Rollenspiel *Kingdom Hearts* ein optisches Redesign verpasst.

Bei so vielen Schaltern und Hebelchen kann einem Technik-Freak ganz warm ums Herz werden. Das Super Advantage ist die Weiterentwicklung des NES Advantage.

RETRO-HARDWARE – TEIL 2: SNES

Mario World. *Final Fantasy 3*. *Mario Kart*. *Super Metroid*. *The Legend of Zelda: A Link to the Past*. *Chrono Trigger*: Das SNES ist eine echte Kultmaschine – mit der passenden Kult-Hardware.

Nachdem wir uns in der letzten Ausgabe mit einem wohligen „Mmmmm…“ durch einen ganzen Haufen feinster NES-Hardware gewälzt haben, stürzen wir uns diesmal kopfüber in die Peripherie der wohl kultverdächtigsten aller 16-Bit-Konsolen: Das Super Nintendo Entertainment System präsentiert uns stolz seine Gadgets! Die erste Frage ist dann auch gleich: „Moment mal, welches SNES?“ Stimmt – es gab grob gesagt nämlich zwei. Die erste Version mit dem putzigen, abgerundeten Chassis erschien 1992 sowohl in Fernost als auch hier bei uns in Europa und knapp einen Monat später dann auch in Australien. Wer in deutschen Breitengraden also „SNES“ hört, denkt an einen niedlichen weiß-grauen Kasten mit einem herrlich knackigen Schiebe-Powerschalter. In den USA kam das Super Nintendo wesentlich archaischer daher und ähnelte eher einem fetten weißen Ziegelstein als einer eleganten Konsole. Bei ihren inneren Werten gab es zwischen den beiden Systemen dagegen kaum große Unterschiede, lediglich den unterschiedlich hohen Bildschirm-Taktfrequenzen der europäischen und US-amerikanischen Märkte wurde beim Output des Videosignals Rechnung getragen.

Drei Konsolengenerationen lang versorgte dieser kleine Stecker uns mit Bildsignalen. Danke, kleiner Stecker!

Ein oxidiertes SNES-Gehäuse. Die Verfärbung entsteht durch einen chemischen Prozess ähnlich dem Rosten von Metall.

Oben seht ihr eine US-Cartridge, darunter das Pendant aus dem europäischen/japanischen Markt. Manche Spieler feilten den Cartridge-Schacht ihres SNES aus, damit beide passten.

Wir als Europäer hatten Glück, wir bekamen nämlich die farbenfrohen Controller ab. Die violetten Knöpfchen gab es in den USA.

Du kommst hier nicht rein!

Die unterschiedliche Bauform hatte aber noch einen anderen Grund – physischen Region Lock. Oder anders ausgedrückt: Die Spiele aus dem US-Markt waren zu fett, um in das europäische SNES gequetscht zu werden. Natürlich ließen sich Import-Fans von dieser Hürde nicht aufhalten und gönnten sich eine der zahlreichen Adapter-Lösungen, um ausländische Games auf ihrem heimischen SNES spielen zu können. Eines der beliebtesten Zubehörgeräte dafür war der Fire-Adapter. Der wurde einfach auf das deutsche Super Nintendo aufgesteckt und bot dann auf seiner Oberseite gleich zwei Einschübe für Spiele – einmal für das gewünschte US-Game und dann noch für irgendeine x-beliebige europäische Cartridge. Das SNES brachte neben der Bauform seiner Spiele nämlich noch eine weitere Importschranke mit: Ein kleiner Chip in der Konsole und den Cartridges überprüfte, aus welchem Land ein Spiel stammte. Kam es aus Übersee, gab es entweder einen schwarzen Bildschirm oder eine Fehlermeldung zu bestaunen. Der Fire-Adapter, dieser clevere kleine Mistkerl, leitete diese Chipabfrage schlicht an die eingesteckte europäische Cartridge weiter. Die bestätigte der Konsole ihre lokale Herkunft, danach mogelte der SNES-Adapter aber das Programm des US-Spiels durch. Grandios, weil richtig komfortabel! Dasselbe konnte man auch über den TV-Anschluss der Konsole sagen, durfte das SNES über seinen AV-Ausgang nun doch herrlich einfach über Scart an den heimischen Röhrenbildschirm angeschlossen werden. Kein nerviges Rumgespule mit dem RF-Modulator mehr, kein lästiges Suchen nach dem Antennensignal – einfach rein mit dem Stecker, den Bildschirm auf „AV-1“ gestellt und zack, das Ding lief! Und das eine ganze Weile: Selbst der Gamecube erhielt sein Signal noch über Nintendos klassischen AV-Port. Ein echter Evergreen unter den Konsolenkabeln!

Evergelb statt Evergreen

Vielen Käufern eines SNES fiel auf, dass sich ihre Konsole mit der Zeit von einem schicken Weiß in ein grässliches Gelb verfärbte – fast so, als wäre das gute Stück jahrelang im Zimmer eines Kettenrauchers zu Hause gewesen. Vor allem die reinweiße US-Version des Super Nintendo Entertainment Systems war sehr anfällig für diese doch leicht ekelhafte Transformation. Dieses Phänomen teilt sich das alte SNES übrigens mit dem originalen Game Boy: Wer bei sich im Zimmer noch immer diesen klassischsten aller portablen Spaßmacher beherbergt, könnte mittlerweile also einen überdeutlichen Gelbstich an seinem kleinen Kunststoffklotz bemerken. Der Grund für diesen Farbwandel: Bei der Produktion des Plastikmantels unserer heiß geliebten Konsolen wurden seinerzeit bestimmte Additive in den Kunststoff gemischt, die das Chassis von SNES und Co. beständiger gegen Witterungseinflüsse machen sollten. Nicht immer vertrugen sich diese Additive

Rund, knuffig und elegant. So sah das SNES in Europa, Australien und Fernost aus …

… und hier die SNES-Version für den US-amerikanischen Markt. Ein eher kantiger und grober Zeitgenosse.

Neue Konsolengeneration, neue Cheat-Module: Action Replay, Game Genie und Konsorten gab es natürlich auch für das Super Nintendo Entertainment System.

Die Cheat-Module sah Nintendo nicht gerne, ein wesentlich größerer Dorn im Auge war ihnen aber der Professor SF – ein Emulations-Add-on für das SNES.

aber perfekt mit dem Basismaterial – das Ergebnis ist dann eine schleichende Braunfärbung der Konsolen. Das erklärt übrigens auch, warum einige Teile eines SNES mit der Zeit einen Gelbstich abbekommen, während andere Komponenten ihre blütenweiße Pracht behalten: Da eine Konsole aus mehreren Einzelteilen besteht, diese aber nicht immer zwangsläufig aus derselben Produktionscharge zusammengebastelt werden, können verschiedene Bauteile unterschiedlich auf den Zahn der Zeit reagieren. Wirklich gefährlich ist das nicht, es sieht halt nur potthässlich aus – von irgendwelchen chemischen Reinigungsversuchen würden wir in diesem Fall also eher abraten.

Civilization mit Maus & SNES

Voll und ganz empfehlen können wir euch hingegen Nintendos firmeneigenes Lineup an SNES-Peripherie. Unterm Strich darf man wohl sagen, dass das Super Nintendo insgesamt weniger verspielte Zusatzhardware als das NES abbekam. Stattdessen fanden sich hier einige geniale, extrem nützliche Add-ons, die den Funktionsumfang des SNES gehörig zu erweitern wussten. Da wäre zum Beispiel der Super Game Boy, ein wirklich famoses Gadget, mit dem man die Spiele der Handheld-Legende auf dem Super Nintendo und damit dem heimischen Fernseher zocken konnte. Auch hier war die Funktion wieder ein Beispiel für Bedienfreundlichkeit. Der Super Game Boy wurde wie eine Cartridge in das SNES eingesteckt, danach wanderte das Handheld-Modul in den Schacht auf der Oberseite – fertig! Nun, wenigstens was die Installation anging. Wer wollte, durfte jetzt nämlich noch mit den speziellen Features des Super Game Boy herumexperimentieren. So gab es etwa einen Colour Overlay, mit dessen Hilfe dem ursprünglich schwarz-grünen Handheld-Bildsignal bis zu vier neue Farben zugewiesen werden konnten. Von nützlich bis psychedelisch war hier alles am Start, einige Games brachten sogar extra für sie zusammengestellte Farbpaletten und Hintergrundgrafiken mit. Als noch nützlicher erwies sich 1992 ein Peripherieteil, das man eigentlich vom PC her kannte: Nintendo brachte eine Maus samt Pad auf den Markt! Sie lag als Bundle-Teil dem (übrigens wunderschönen) Zeichen-, Animations- und Musikprogramm *Mario Paint* bei. Die simple Kon-

DANKE FÜR DIE TOLLEN FOTOS!

Man stelle sich vor, es gäbe kein Internet. Wir hätten alle viel weniger Informationen. Viel weniger Mails. Noch exorbitantere N-ZONE-Verkaufszahlen. Vor allen Dingen hätten wir aber auch wesentlich weniger Kontakte zu den unzähligen famosen Videospiel-Nerds da draußen, die ihrem Hobby mit einer applauswürdigen Leidenschaft nachgehen. Wir bedanken uns daher ganz herzlich bei den Fotografen **Evan-Amos** und **Muband**, die ihre hier verwendeten Grafiken in der **Public Domain** und unter der Lizenz **CC BY-SA 3.0** veröffentlichen. Die hier abgedruckten Bilder dürfen entsprechend dieser Lizenzen weiterverbreitet und -verarbeitet werden.

Weiterverbreitet und -verarbeitet hat auch der Super Game Boy eure portablen Spiele. Neue Farben inklusive!

Die Nintendo-Power-Cartridge konnte mit frischen Spielen beschrieben werden. Das war billiger als der Neukauf eines Moduls.

Aus eigener Erfahrung wissen wir: Nach vier Stunden *Mario Paint* gibt's einen fiesen Krampf in der Hand.

Von oben nach unten: Speicher-Cartridge, SNES-Konsole, Satellaview-Funkmodem. Ein ganz schöner Berg an Elektronik für die paar Stunden Radio-Spielinhalte pro Tag! Leider wurde nix aus der tollen Idee.

struktion mit zwei Buttons, dem Trackball in der Geräteunterseite und einem Standard-Anschluss an den SNES-Controllerport machten die Nintendo-Maus nicht nur für *Mario Paint* zu einem Muss, das gute Stück zeigte seine Fähigkeiten auch in kompatiblen Spielen. *Doom*, *Lemmings 2: The Tribes* und *Sid Meier's Civilization* (ja, die gab es echt alle für das Super Nintendo) nutzten gerne Nintendos Maus und ließen sich dadurch deutlich komfortabler daddeln.

Dazwischengefunkt

Ob Nintendos Super-Advantage-Controller ebenfalls als komfortabel gelten kann, darf dagegen jeder für sich selbst entscheiden. Der wuchtige Joystick ist nämlich ein echter Brocken, der im Idealfall auf einem kleinen Tisch als Standfuß betrieben werden sollte. Als Gegenleistung für sein stattliches Gewicht liefert er dann aber auch etliche Zusatzfunktionen – vor allem die justierbaren Turbo- und Zeitlupenknöpfe erfreuten das Zocker-(und Cheater-)Herz. Lässt man die merkwürdigen und in den seltensten Fällen tatsächlich praktikablen Controller-Handschuhe einmal außen vor, stammt wohl auch die kurioseste Zusatzhardware von Nintendo selbst: das Satellaview. Bei diesem japanexklusiven Monstrum handelt es sich um einen Satellitenempfänger, der über Radiofrequenzen digitale Inhalte auslesen und über eine Zubehör-Cartridge abspeichern konnte. Man sollte sich das Ganze wie eine Art Funk-Modem vorstellen, über das Nintendo und dessen Partner Mitte der 90er-Jahre Cheats, Tipps, Demos und sogar Wettbewerbe an die angeschlossenen SNES-Konsolen übertrugen. Leider kam der Service nie so richtig in die Puschen – wahrscheinlich, weil das Satellaview nur zu bestimmten Uhrzeiten während des Tages funktionierte.

Benjamin Kegel

VictorMaxx, benannt nach dem Redaktionsleiter der N-ZONE, ist eine rudimentäre VR-Brille von 1993.

Jeden Monat werfen wir einen Blick in die Vergangenheit – genauer gesagt in alte N-ZONE-Ausgaben, die vor fünf, zehn und fünfzehn Jahren erschienen sind. Welche Spiele waren damals angesagt, welche Hardware war damals aktuell? Was hat die Redaktion bewegt? Und wie haben sich Nintendo und die N-ZONE im Laufe der letzten 15 Jahre entwickelt? Das Team stöbert monatlich in den Archiven des Computec-Verlags und bringt längst Vergessenes wieder ans Tageslicht.

DIE N-ZONE-ZEITREISE

Das gab's damals vor 5, 10 und 15 Jahren in der N-ZONE zu lesen!

AUSGABE 07/2001

Ganz aufgeregt berichtete die Redaktion im News-Bereich diesmal, dass *Perfect Dark* eine Hollywood-Umsetzung spendiert bekommt. 15 Jahre später wissen wir: Da wurde doch nix draus und auch die Serie dürfte nach Rares eklatantem Bedeutungsverlust wohl keine allzu rosige Zukunft vor sich haben. Passend dazu gab es im Vorschaubereich einen Artikel zum Rare-Abenteuer *Kameo: Elements of Power* für den Gamecube, welches nach dem Aufkauf des Studios durch Microsoft erst viele Jahre später für die Xbox 360 erscheinen sollte. Zusätzlich gab es Vorschauen unter anderem zu *Pokémon Crystal*, *Luigi's Mansion*, *Star Wars Rogue Leader: Rogue Squadron II*, *Pikmin*, *Star Fox Adventures: Dinosaur Planet*, *Wave Race: Blue Storm*, *Eternal Darkness* und vielen anderen Titeln der abgelaufenen E3-Messe zu lesen. Keine Frage, der Spielewürfel war groß im Kommen! Der Testbereich sah hingegen eher düster aus, für das N64 hielt gerade einmal *Kirby 64: The Crystal Shards* die Fahne hoch. Immerhin war der Game Boy Color mit sechs Mini-Tests, darunter auch das recht anständige *Indiana Jones and the Infernal Machine*, zumindest quantitativ relativ gut vertreten. Im Tipps-Bereich wurde Liebhabern von *Pokémon Gold & Silber* und *Excitebike 64* geholfen und in einem beiliegenden, 16-seitigen Sonderheft wurden die ersten Spiele für den neuen Game Boy Advance getestet.

AUSGABE 07/2006

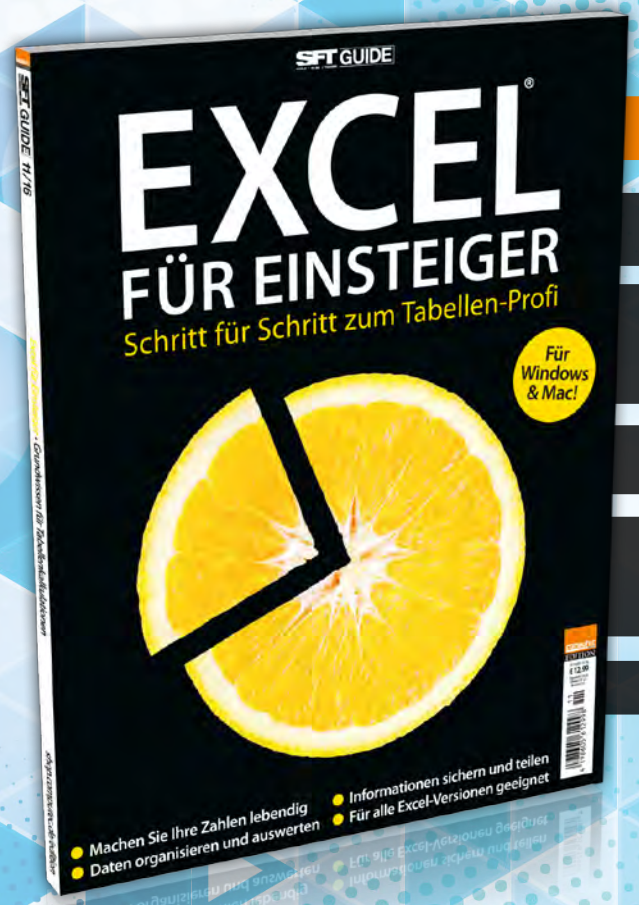
In der letzten Ausgabe hatte es mit einer E3-Reportage knapp nicht mehr hingehauen, jetzt gab es die volle Ladung Nachberichterstattung. Die Wii stand hierbei natürlich voll im Mittelpunkt und sorgte ob der Bewegungssteuerung für gespaltene Gemüter, auch in der Redaktion. Vor allem waren aber natürlich die Spiele wichtig: Vorschauen zu *The Legend of Zelda: Twilight Princess*, *Super Mario Galaxy*, *Super Smash Bros. Brawl*, *Metroid Prime 3: Corruption*, *Red Steel*, *Excite Truck*, *Wario Ware: Smooth Moves* und vielen weiteren Wii-Titeln erfreuten Spielernaturen. Für den Gamecube gab es Artikel zu *Super Paper Mario* (welches schlussendlich ebenfalls ausschließlich für Wii erschien), *Baten Kaitos Origins* (welches es niemals in unsere Breitengrade schaffte), und *Donkey Kong: Bongo Blast* zu lesen. Der DS war unter anderem mit *Yoshi's Island 2*, *The Legend of Zelda: Phantom Hourglass*, *Star Fox DS* und *Diddy Kong Racing DS* vertreten und auch der GBA wartete noch mit einigen Neuankündigungen auf. Der Vorschau-Brillanz gegenüber stand ein schwach bestückter Testteil. Wie fünf Jahre zuvor für das N64 war mit *X-Men: The Official Game* gerade einmal ein Gamecube-Test enthalten. Für den DS gab es unter anderem mit *Lost Magic*, *FIFA Fußball-WM 2006*, *Meine Tierpension* und *Golden Nugget Casino* die volle Ladung unterer Durchschnitt und am GBA sah die Sache nicht besser aus. Immerhin, der DS rettete durch den mit einer Wertung von 90 Prozentpunkten geadelten Importtest zu *New Super Mario Bros.* seine Ehre. Oh, und an dieser Stelle mal ein persönlicher Gruß von unserem Redakteur Lukas an einen seiner besten Freunde Lukas Bogad, der in dieser Ausgabe im Spielerforum seinen damaligen Clan vorstellte: Alt bist du geworden, mein Bester!

AUSGABE 07/2011

Irgendwie waren die 07er-Magazine der Jahre 2001, 2006 und 2011 generell nicht wirklich starke Ausgaben: Die Hitdichte hielt sich in allen drei Jahren in Grenzen. Immerhin gab es 2011 eine starke Ausnahme zu vermelden – *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* ließ den legendären Titel auf dem noch relativ neuen Nintendo-Handheld in frischem Glanz erstrahlen und sahnte 90 Prozentpunkte ab. Da konnte man den sonstigen Casual- und Durchschnitts-Kram wie *Wii Play: Motion*, *Cabela's Dangerous Hunts 2011*, *Dance Dance Revolution: Hottest Party 4*, *Glee Karaoke Revolution: Volume 2* oder *Sudoku: The Puzzle Game Collection* gleich deutlich leichter ertragen. Wo der Vorschaubereich schwache Testteile sonst oftmals ausgleicht, war die Qualität hier diesmal aber auch sehr schwankend: *Rayman Origins* und *Star Fox 64 3D* stachen neben mauen Spielen wie *Mario & Sonic bei den Olympischen Spielen: London 2012*, *Disney Universe*, *Dreamtrigger 3D* oder *Dual Pen Sports* gleich doppelt positiv hervor. Ausgeglichen wurden diese semispannenden Themen mit zahlreichen interessanten Reportagen und Retro-Specials. Unter anderem zählte die Redaktion die gelungensten Partyspiele für die diversen Nintendo-Konsolen auf, beleuchtete im zweiten Teil einer Reihe den *Zelda*-Stammbaum und zeichnete den Lebenslauf von Kultprimat Donkey Kong nach. Zusätzlich gab es eine Komplettlösung zu *The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D* und Download-Tests zu solch genialen Klassikern wie *Chrono Trigger*, *Super Mario Land* und *The Legend of Zelda: Link's Awakening DX*. Na, wenn das mal nichts ist!

EDLE BOOKAZI

IM PREMIUM-FORMAT



Auf 180 Seiten

- **Tabellen-Layouts erstellen**
- **Visualisieren Sie Ihre Daten mit Diagrammen**
- **Formeln richtig anwenden**
- **Alle Tutorials funktionieren unter Windows & OS X**

Nur € 12,99

WEITERE PREMIUM-BOOKAZINES IM HANDEL:

Auf 148 Seiten

- Faszinierende 3D-Drucke
- So verändert der 3D-Druck die Welt
- Wie der 3D-Druck schon heute Leben retten kann

Nur € 12,99

Auf 164 Seiten

- Großer Online-Sicherheits-Leitfaden
- Virenscanner installieren
- Kinder absichern
- Sicher in sozialen Netzen

Nur € 9,99

NES

computec MEDIA
EDITION

Auf 212 Seiten

Die 100 besten Games für alle gängigen Systeme

Von berühmten Klassikern bis zu toppmodernen Hits

Geniale Arcade- und Indie-Spiele

Aus allen Genres: RPG, RTS, Shooter, Simulationen u. v. m.

Nur € 12,99

Auf 148 Seiten

- Mit Minecraft spielend programmieren lernen
- So bauen Sie Top-Spiele in Minecraft nach

Nur € 9,99

Auf 164 Seiten

- Geräte optimal einrichten
- Immer in Kontakt bleiben
- Termine planen und surfen
- Filme, Musik und Unterhaltung

Nur € 9,99

Alle Bookazines bequem online bestellen:
shop.computec.de/edition

Oder einfach digital lesen:
epaper.computec.de

FIRE EMBLEM FATES:

SO HOLT IHR DAS MEISTE AUS DEM TAKTIK-KRACHER RAUS!

Plant ihr, euch durch alle drei Teile des famosen *Fire Emblem Fates – Vermächtnis, Herrschaft* und *Offenbarung* – zu schlagen, dann habt ihr nicht nur Spielzeiten im guten dreistelligen Bereich vor euch, sondern auch ein paar knackige Schlachten und schwierige Entscheidungen. Auf den folgenden Seiten erfahrt ihr, wie ihr aus Nintendos rundenbasiertem Knaller das meiste rausholt. Lest euch unsere Tipps gut durch und zeigt dem Feind auf dem Schlachtfeld, wo der Hammer hängt!

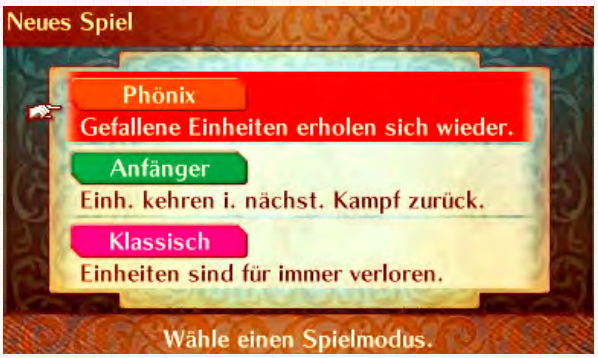
Thomas Nickel

ERST VERMÄCHTNIS, DANN HERRSCHAFT

Der erste Tipp ist eigentlich recht offensichtlich: Die Episode *Vermächtnis*, in der ihr gemeinsam mit euren leiblichen Geschwistern für das Königreich Hoshido kämpft, ist aus verschiedenen Gründen einfacher als die Episode *Herrschaft*. Zum einen sind die Missionen weniger komplex und haben einfachere Siegesbedingungen, zum anderen dürft ihr zwischen den Missionen so viele optionale Schlachten schlagen, wie ihr möchtet. Das erlaubt es, schwächere Figuren etwas aufzustufen, außerdem könnt ihr so auch schnell und effizient das Verhältnis zwischen euren Kämpfern verbessern. Habt ihr *Vermächtnis* geschafft, dann seid ihr auch bereit für *Herrschaft*. Der Tipp gilt allerdings nicht für diejenigen Spieler, welche schon die richtig knackigen Episoden für Game Boy Advance, Gamecube oder Wii beendet haben – die dürfen sich gleich in die herausfordernde Episode *Herrschaft* stürzen. Dennoch, wer alle Figuren kennenlernen und alle Facetten der Geschichte erleben möchte, der sollte natürlich alle drei Episoden gespielt haben.

DIE STERBLICHKEIT DEAKTIVIEREN

Die Episode *Vermächtnis* ist nett, legt euch keine allzu großen Steine in den Weg und erlaubt euch auch jede Menge Training zwischen den Missionen. *Herrschaft* wird euch dagegen knechten, vor allem die frühen Kämpfe haben es in sich. Daher macht ihr euch das Leben ein ganzes Stück angenehmer, wenn ihr die Sterblichkeit der Figuren deaktiviert – gerade weil für die Story relevante Figuren sowieso nach wie vor in den Zwischensequenzen auftauchen, auch wenn sie auf dem Schlachtfeld schon früher das Zeitliche gesegnet haben sollten. Auch mit deaktiviertem Permatod habt ihr bei *Herrschaft* immer noch genug zu tun.

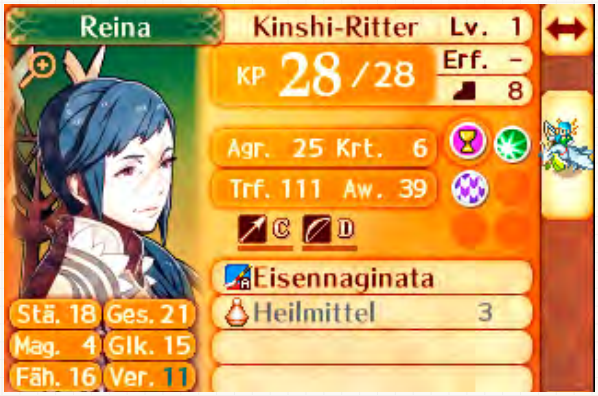


WAHL DES SCHWIERIGKEITSGRADS

Ja, das Spiel sagt euch, dass der hohe Schwierigkeitsgrad für erfahrene *Fire Emblem*-Spieler angemessen ist – aber nach erfolgreichem Konsum früherer Episoden wird sich manch ein Spieler an diesem die Zähne ausbeißen. Wollt ihr es denoch drauf ankommen lassen, habt ihr aber zumindest die Möglichkeit, den Schwierigkeitsgrad später noch von Hand zu senken. Aber Achtung, dies ist eine Einbahnstraße: Einmal gesenkt, lässt sich der Schwierigkeitsgrad nicht wieder hochsetzen!

HEILMITTEL FÜR ALLE!

Achtet nicht nur darauf, dass eure Ausrüstung gut in Schuss ist, gebt auch all euren Figuren ein Heilmittel mit auf den Weg. Wenn sich die Gruppe mal aufteilt, kann es passieren, dass der Heiler zu weit von einer verletzten Figur entfernt ist. In so einem Fall ist es praktisch, wenn ihr selbst das eine oder andere Mittelchen parat habt.



SORGT FÜR EINE GUTE START-AUFSTELLUNG

Auch wenn ihr noch so sehr auf die nächste Schlacht brennt, nehmt euch vor Beginn des Kampfes einen Moment und passt die Startaufstellung eurer Figuren euren Wünschen an. Figuren mit hoher Reichweite oder großem Einsteckvermögen kommen nach vorne, die Heiler nach hinten und im Idealfall platziert ihr auch schon Einheiten, die gut miteinander kooperieren nebeneinander. So kommt ihr besser in den Kampf und spart euch unnötige Bewegungen.

ACHTET AUF DIE REICHWEITE EURER GEGNER

Meist ist es eine gute Idee, gegnerische Einheiten anzulocken, um sie in der kommenden Runde einzukreisen und zu erlegen. Allerdings kann das schnell schiefgehen, wenn ihr die Reichweite des Gegners unterschätzt. Aber kein Problem – bewegt den Cursor auf den Feind, drückt den A-Knopf und ihr seht sofort nicht nur dessen Lauf-, sondern auch seine Angriffsreichweite.

VERINNERLICHT DAS WAFFEN-DREIECK!

Das bisher stets bei *Fire Emblem* verwendete Waffen-Dreieck wurde für *Fates* ein wenig erweitert: Schwerter und Magie schlagen Äxte und Bögen, die sind wiederum stärker als Lanzen und versteckte Waffen – und Letztere sind am effektivsten gegen Schwerter und Magie. Klar, ihr bekommt auch vor einem Angriff noch einmal angezeigt, ob ihr einen Vorteil oder einen Nachteil im Kampf habt, aber trotzdem ist es gut, die Zusammenhänge zu kennen und entsprechend zu planen. Wäre doch dumm, wenn ihr bei einer aufgeteilten Truppe plötzlich mit unterlegenen Waffen vor einem gegnerischen Truppenauflauf steht! Und da wir schon dabei sind: Haltet fliegende Einheiten um jeden Preis von gegnerischen Bogenschützen fern, sonst könnt ihr euch gleich von euren Pegasus- und Drachenreitern verabschieden.

BENUTZT DRACHENADERN

Eines der neuen Elemente von *Fire Emblem Fates* sind die Drachenadern, speziell markierte Punkte, an denen eure Hauptfigur und andere Helden königlicher Abstammung bestimmte Effekte auslösen können: Verändert die Geografie, gefriert Wasser, um es passierbar zu machen, löst Fallen aus oder heilt eure ganze Truppe mit einer einzigen Aktion! Klug eingesetzt können diese Drachenadern in manchen Fällen den Kampfverlauf zu euren Gunsten wenden!

DER L-KNOPF IST EUER FREUND

Wollt ihr schnell zwischen euren Einheiten durchwechseln, drückt einfach den L-Knopf, wenn eine befreundete Figur markiert ist, sofort springt der Cursor zum nächsten Mitstreiter. Das Gleiche geht auch mit dem Feind: Markiert einen Gegner und schon schaltet ihr per Schultertaste die Opposition durch. So könnt ihr auch gleich erfahren, mit welcher Ausrüstung der Feind ins Feld zieht, und eure Taktik entsprechend anpassen.

DER ERSTE EINDRUCK KANN TÄUSCHEN!

Recht früh in allen Episoden trefft ihr die junge Bauerntochter Mozu in einer optionalen Mission. Mozus Eltern ließen bei einem Überfall auf ihr Dorf ihr Leben, doch Mozu blieb verschont. Sorgt zunächst dafür, dass es so bleibt: Am besten schafft ihr eure Hauptfigur gemeinsam mit einem Pegasusritter zu Mozu und sprecht sie an – passt auf, dass sie nicht vorher von gegnerischen Truppen getötet wird, sonst ist sie auf ewig verloren! Habt ihr sie in eure Truppe rekrutiert, ist Mozu zunächst ziemlich schwach und steht noch auf der ersten Stufe. Doch es lohnt sich, die Kleine zu trainieren: Bleibt ihr am Ball, wird sie nach einer Beförderung zu einem der besten Bogenschützen des Spiels!

STÄRKT DIE FREUNDSCHAFT DER FIGUREN!

Das Verhältnis zwischen euren Kämpfern ist ein zentrales Element von *Fire Emblem Fates*, also lasst es nicht aus den Augen. Redet zwischen den Kämpfen mit euren Leuten und lasst sie vor allem ihre Gespräche untereinander führen, damit ihr Vertrauenslevel wächst und sie im Kampf noch effektiver zusammenarbeiten: Einem eingespielten Team auf einer hohen Stufe kommt so schnell kein Gegner bei und natürlich wollt ihr auch bald den Nachwuchs eurer Leute kennenlernen! Noch ein Tipp: Bei jedem Schlossbesuch dürft ihr einen Charakter ins Zimmer eurer Hauptfigur bitten. Nehmt stets am besten die, deren Name markiert ist, so steigert ihr weiterhin das Vertrauen.

NUTZT AZURA!

Tänzerin Azura ist eine eurer nützlichsten Figuren überhaupt. Ihr Angriff ist jetzt zwar nicht atemberaubend, dafür kann sie per Gesang ein Mal pro Runde einer Figur einen zusätzlichen Zug ermöglichen. Und der Clou dabei: Jeder Einsatz dieser kostenlosen Fähigkeit bringt Azura auch ein paar Erfahrungspunkte ein. Daher solltet ihr Azuras Gesang wirklich in jeder Runde nutzen, auch wenn es mal gar nicht nötig zu sein scheint. Und schnell wird Azuras Level steigen und steigen …

DIE FLASCHENHALSTAKTIK

Schaut euch die Karte im Kampf ganz genau an. Gibt es irgendwo enge Durchgänge oder Brücken? Wenn ja, könnt ihr den Gegner dort in gemeine, aber effektive Hinterhalte locken: Besetzt den Brückenkopf mit einem Charakter, der gut einstecken kann, stellt ihm einen Heiler zur Seite und ein paar Fernkämpfer in die Flanken und freut euch, wenn sich die feindliche Übermacht selbst Stück für Stück in eurer Falle aufreibt. Passt selber aber auch auf, dass euch der Gegner nicht in eine solche Situation bringt.

SPIELT DEFENSIV

Eine gute Verteidigung ist bei *Fire Emblem Fates* enorm entscheidend. Wenn ihr nicht gerade bei einer Karte unter Zeitdruck seid oder schnell eine Figur vor dem Feind retten müsst (zum Beispiel in der Mission, in der ihr auf Mozu trefft), dann lasst euch Zeit und stürmt nicht blindlings nach vorne. Lockt den Gegner lieber an und nehmt in dann im Verbund auseinander. Stürmt ihr zu schnell voran, werden eure Einheiten voneinander getrennt und im schlimmsten Fall stehen dann bestimmte Figuren vollkommen exponiert dem Feind gegenüber – und der kennt keine Gnade!

HEILT EUCH IMMER

Ähnlich wie mit Azura verhält es sich auch mit euren Heilern. Zwar sind deren Stäbe nicht unendlich oft einsetzbar, aber allemal günstig genug, dass ihr immer einen kleinen Vorrat bei euch tragen könnt. Da Heiler wie Sakura für gewöhnlich nicht angreifen, fehlt ihnen eine wichtige Erfahrungspunktequelle. Daher solltet ihr jede Gelegenheit zur Heilung nutzen, selbst wenn einer Figur nur ein oder zwei Lebenspunkte fehlen. Erfahrungspunkte gibt's nämlich trotzdem und so verhindert ihr, dass eure Heiler im Level hinterherhinken.

BLOCKIERT DEN FEINDLICHEN NACHSCHUB

In manchen Schlachten taucht regelmäßig feindlicher Nachschub an bestimmten Punkten auf. Das könnt ihr allerdings effektiv verhindern, indem ihr einfach eine Einheit auf einen solchen Punkt stellt und sie dort auch lasst – so ist der Feind vom Nachschub effektiv abgeschnitten. Es ist allerdings auch eine Überlegung wert, ob ihr nicht lieber zwei, drei Kämpfer direkt neben den feindlichen Spawn-Punkt stellt und nachrückende Gegner direkt erledigt. So ein paar Erfahrungspunkte nimmt man ja gerade bei der Episode *Herrschaft* immer gerne mit.

STÄRKT EUCH VOR DEM KAMPF

Wer gerne mal bei *Monster Hunter* auf die Jagd geht, der weiß: Mit vollem Magen kämpft es sich einfach besser. Bei *Fire Emblem Fates* ist es ganz genauso: Sobald ihr in eurem Schloss eine Küche bauen könnt, tut das auch. Dann dürfen eure Truppen vor jeder Schlacht einen Happen essen, vorausgesetzt, ihr habt ein paar Zutaten parat. Aber das Mahl lohnt sich, bekommt ihr im Gegenzug doch ein paar bessere Kampfwerte in der folgenden Schlacht.

KAUFT ZUM SCHNÄPPCHENPREIS EIN!

In eurer Burg habt ihr schon bald Läden für Waffen und andere nützliche Dinge. Wenn ihr einkauft, könnt ihr manchmal ziemlich gute Schnäppchen machen, da die Preise variieren und vom aktuellen Verkäufer abhängen. Also schaut regelmäßig rein und findet heraus, ob ihr gerade irgendwo besonders gut sparen könnt!

BENUTZT EURE AMIIBO

Vier Amiibo werden von *Fire Emblem Fates* unterstützt: Marth, Ike, Lucina und Daraen. Und habt ihr die Amiibo und die Möglichkeit, sie in euren 3DS einzulesen (also entweder über den unteren Bildschirm des New 3DS oder mit dem NFC-Lesegerät), dann solltet ihr das auch tun. Zum einen, weil es dafür ein paar nützliche Gegenstände gibt und zum anderen, weil sich die vier Helden früherer Episoden eurer Truppe anschließen werden – und mehr Helden sind ja stets willkommen!

ÖFFNET ALLE KISTEN

Auf manch einer Karte entdeckt ihr Kisten, oft in verschlossenen Räumen weit abseits des eigentlichen Kampfgeschehens. Schnappt euch diese Kisten unbedingt, denn fast immer befindet sich etwas sehr Nützliches darin! Am besten habt ihr stets einen Dieb oder einen Ninja dabei, der mit den Schlössern direkt kurzen Prozess macht. Ist das mal nicht der Fall, schaut nach, welcher Gegner den entsprechenden Schlüssel bei sich trägt – Hauptsache, ihr lasst euch die Kisten nicht entgehen.

WECHSELT EURE KLASSE ERST AUF STUFE 20

Schon nach ein paar Stunden bekommt ihr die nötigen Siegel, um die Klassen eurer Figuren zu ändern und zu steigern. Doch lasst euch lieber ein wenig Zeit: Für den optimalen Wertegewinn lasst ihr eure Helden erst Stufe 20 erreichen, bevor ihr die Klasse wechselt. Eure Geduld wird mit viel besseren Charakterwerten belohnt!

LEVEL-UP BLÖD GELAUFEN? LADET NEU!

Steigt ihr eine Stufe auf, ist das für gewöhnlich ein Grund zur Freude. Allerdings sind die Verbesserungen der Charakterwerte nicht festgelegt, stets spielt auch König Zufall eine Rolle. Da kann es im schlimmsten Falle einmal passieren, dass sich beim Stufenanstieg überhaupt kein Attribut steigert. Vor allem bei der Episode Herrschaft ist das mehr als ärgerlich – zögert also nicht, im schlimmsten Falle die Schlacht noch einmal zu beginnen.

Auf Du und Du mit der N-ZONE-Community: Auf diesen Seiten zeigen wir besonders kreative Einsendungen, stellen Nintendo-Clans vor und präsentieren spannende Gewinnspiele.

DIE KOLUMNE
von Lukas Schmid

E3 2016 – THE END OF THE EXPO AS WE KNOW IT?

Nintendo setzt in diesem Jahr voll und ganz auf *Zelda*, andere Hersteller bleiben der Messe ganz fern – läutet 2016 das Ende der E3 ein?

Was bei anderen Menschen Weihnachten ist, das ist für Videospieler die E3 – ein nur einmal im Jahr stattfindender Event, auf den man hinfiebert wie ein kleines Kind und bei dem es dann massenweise Geschenke in Form spannender Software- und Hardware-Ankündigungen gibt. Ganz so enthusiastisch fällt die Vorfreude auf die Messe in diesem Jahr jedoch nicht aus: Nintendo ist zwar mit dem vermutlich grandiosen *The Legend of Zelda* für Wii U und NX vertreten, präsentiert aber sonst fast gar nichts in L. A. – nicht einmal eine Nintendo-Direct-Sonderausgabe erwartet uns in diesem Jahr! Mit dieser eher mauen Nutzung steht der Mario-Konzern aber nicht alleine da: Zahlreiche andere große Hersteller wie Electronic Arts werden nicht auf dem Showfloor der Messe vertreten sein und stattdessen im Umfeld der Messe eigene Pressekonferenzen abhalten. Andere haben ihr Engagement deutlich zurückgefahren. Läutet 2016 also das Ende der bei Spielern so ungemein beliebten E3 ein? Nun, diese Feststellung wäre wohl ein bisschen zu voreilig, denn unzählige Aussteller werden die Spielerherzen nach wie vor erfreuen. Es ist aber ein Fakt, dass ein E3-Auftritt einfach Unsummen an Geld und personellen Ressourcen verschlingt, die ansonsten direkt in die Spieleproduktion fließen könnten. Zudem hat das Internet nach Meinung vieler Hersteller die Branchenmesse obsolet gemacht – via Twitter, Youtube, Facebook und Co. erreicht man die Spieler direkt und ohne Umweg über die Medien. Die Bedeutung der Messe wird also ohne Frage weiter abnehmen – Schade für die Vorfreude, aber wohl eine natürliche Entwicklung. **Euer Lukas**

LESERPOST

EIN BRIEF VOM SUPER-MARIO-SUPERFAN!

It's-a-hiiiim, Justin – und er hat jede Menge *Mario*-Zeug dabei!

Hallo lieber Lukas, hallo liebe Redaktion,
hiermit möchte ich Euch als begeisterter *Mario*-Fan meine Sammlung präsentieren. Vielleicht findet sie ja einen Platz in eurem Magazin? Liebe Grüße von **Justin**

Lukas: Hi Justin! Na, da kannst du dich aber drauf verlassen! Danke, dass du deine hübsche Sammlung mit uns teilst :-) Wie immer gilt, wenn ihr, liebe Leser, ebenfalls Bilder eurer Sammlung besitzt, die ihr mit uns teilen wollt, dann schickt sie am besten einfach direkt an meine E-Mail-Adresse!

DIE SUPER MARIO MAKER BASTELECKE

Basteln, bis die Pilze fliegen: An dieser Stelle veröffentlichen wir ID-Codes der *Super Mario Maker*-Levels unserer Leser, damit andere Pilzkönigreich-Bauer deren Werke genießen können!

Levels von Ingo

Level #1	ED8C-0000-01BE-0CA4
Level #2	EE83-0000-0242-518F
Level #3	D2D4-0000-0242-452A

Levels von Matthias

Champions Road	F35D-0000-0119-5E2E
New SMB DS World1-1	D336-0000-00D7-F9A1
Nintendo Quiz	4C3A-0000-00CE-0BEA
Champions Road 2.0	363D-0000-017B-7BE2

Levels von Sidney Neidhardt

Pipe Maze-Can You F. T. E.?	B642-0000-0237-684E
Mini Mario's Trap House	0DD3-0000-022E-FBC5
Mario's Jump Challenge	F339-0000-0232-1116
5 Red Coins in the Sky	2AFF-0000-022E-5D6A
Peach's Revenge	E493-0000-023B-7B81

Habt ihr auch Levels, die ihr mit den Lesern der N-ZONE teilen wollt? Sendet einfach die IDs sowie die Namen der Levels an lukas.schmid@computec.de! Bitte beschränkt euch jedoch auf maximal fünf Levels auf einmal! Viel Spaß beim Level-Bauen!

FIRE EMBLEM FATES: GEWINNSPIEL!

In Kooperation mit Nintendo können wir euch diesmal ein cooles Gewinnspiel zu *Fire Emblem Fates* präsentieren! Und das gibt es zu gewinnen:

FIRE EMBLEM FATES LIMITED EDITION INKLUSIVE VERMÄCHTNIS, HERRSCHAFT, OFFENBARUNG SOWIE EINEM STEELBOOK, ARTBOOK UND POSTER ZUM SPIEL

Um mitzumachen, müsst ihr nichts anderes tun als euch einen lustigen, interessanten oder coolen Dialog für das Bild auf dieser Seite auszudenken! Die besten Einsendungen drucken wir in unserer nächsten Ausgabe an dieser Stelle ab! Schickt uns euren Beitrag entweder an **lukas.schmid@computec.de** oder per Post an **Redaktion N-ZONE, Kennwort FIRE EMBLEM GEWINNSPIEL, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**

Schickt uns euren besten Spruch und gewinnt die Limited Edition!

Einsendeschluss für beide Gewinnspiele ist der **03. Juli 2016.** Teilnahmeberechtigt sind alle N-ZONE-Leser mit Ausnahme der Mitarbeiter der Sponsoren und der COMPUTEC MEDIA GmbH. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht bar ausgezahlt werden. Die Teilnehmer erklären sich damit einverstanden, dass eventuell ihre Namen sowie ihre Zusendungen in einer der kommenden Ausgaben der N-ZONE abgedruckt werden.

GROSSES GEWINNSPIEL-QUIZ

KIRBY: PLANET ROBOBOT!

Mit freundlicher Unterstützung von Nintendo

Und gleich noch ein cooles Gewinnspiel! Diese tollen *Kirby*-Preise könnt ihr abstauben:

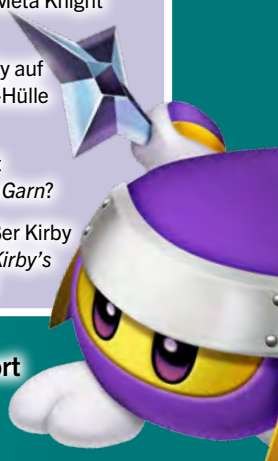
1. KIRBY: PLANET ROBOBOT SPECIAL EDITION INKLUSIVE KIRBY-AMIIBO + KÖNIG-DEDEDE-AMIIBO, META-KNIGHT-AMIIBO UND WADDLE-DEE-AMIIBO

2. KIRBY: PLANET ROBOBOT + WADDLE-DEE-AMIIBO + 3DS-NFC-READER

3. KIRBY: PLANET ROBOBOT

Um mitzumachen, müsst ihr die folgenden fünf Kirby-Quizfragen richtig beantworten und uns die Antworten zusenden! Und das wollen wir wissen:

1. In welchem Jahr erschien *Kirby's Dream Land* für den Game Boy in Europa?
2. In welchem Spiel hatte Meta Knight seinen ersten Auftritt?
3. Welche Farbe hatte Kirby auf der europäischen Original-Hülle von *Kirby's Dream Land*?
4. Wie heißt der Bösewicht in *Kirby und das magische Garn*?
5. Welche drei Figuren außer Kirby sind im Koop-Modus von *Kirby's Adventure Wii* anwählbar?



Schickt uns euren Beitrag entweder an **lukas.schmid@computec.de** oder per Post an **Redaktion N-ZONE, Kennwort KIRBY ROBOBOT GEWINNSPIEL, Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth.**

Sag mal!

DER N-ZONE-SPRECHBLASEN-WETTBEWERB

Dieser lustige Vorschlag unseres Lesers Sascha Kinast gefiel uns am besten! Jaja, wir haben Lucario mit Mewtu verwechselt – jetzt sind wir klüger ;-)

Und jetzt seid ihr dran: Was haben diese vier Figuren aus *Tokyo Mirage Sessions #FE* miteinander zu besprechen? Schickt uns euren Text bis zum **03. Juli 2016** an **lukas.schmid@computec.de**! Der unserer Meinung nach lustigste Text landet wie üblich im nächsten Heft!

DER PROMii-WETTBEWERB

Beim Promii-Wettbewerb wünschen wir uns ein Bild der Mii-Version eines von uns vorgegebenen Promis. Die unserer Meinung nach beste Version des Königs von Hyrule aus der letzten Ausgabe kommt von Leserin Kerstin!

Es wird sexy! Diesmal suchen wir nach einem Promii von niemand Geringerem als der schlagkräftigen Hexe Bayonetta! Die unserer Meinung nach beste Einsendung wird im nächsten Heft abgedruckt, der Gewinner erhält zudem die Figuren Spry und Mini sowie die Erdfalle aus *Skylanders Trap Team*!

GEWONNEN!

Einsendeschluss ist der 03. Juli 2016. Schickt uns ein Bild eures Miis in guter Qualität oder den QR-Code an lukas.schmid@computec.de. Werdet kreativ – wichtiger als eine exakte Kopie des Promis ist eine interessante Gestaltung. Viel Spaß beim Basteln!

Mit freundlicher Unterstützung von ACTIVISION

N-ZONE-HIGHSCORE-KNACKER

DARUM GEHT'S IM HIGHSCORE-KNACKER: Der Highscore-Wettbewerb stellt eure Talente in verschiedenen Spielen und Disziplinen auf die Probe – nur die Besten können gewinnen. Also ran ans Gamepad und losgelegt!

DER LETZTE WETTBEWERB:
Na, geht doch: Nachdem *Star Fox Zero* beim letzten Highscore-Wettbewerb ziemlich bescheidene Teilnehmerzahlen nach sich zog, haben sich diesmal bereits deutlich mehr Leser in das virtuelle Cockpit gewagt. Der Beste war Robert Richter mit satten 200 Punkten! Wir gratulieren zum Gewinn!

DER AKTUELLE WETTBEWERB:
Jetzt, wo es läuft, schicken wir euch noch ein weiteres Mal in den Weltraum – diesmal zieht es uns in die **Mission Sektor Alpha** aus *Star Fox Zero*. Wir suchen den Spieler, der im Story-Modus der actiongeladenen Weltraum-Sause im genannten Level die meisten Punkte ergattert! Schickt uns eine Mail mit einem aussagekräftigen Bild eurer Leistung – gerne auch einen Miiverse-Link – an **lukas.schmid@computec.de**. Gebt zudem unbedingt euren Namen und eure Adresse an. Der beste Spieler erhält das Wii-U-Spiel *Lego Jurassic World*! Einsendeschluss ist der **03. Juli 2016**. Viel Erfolg und viel Spaß beim Spielen!

Schaut vorbei und meldet euch an in der N-ZONE-Community unter: www.facebook.com/nzonesuperliga

Mit freundlicher Unterstützung von

LESERPOST

ES WERDE LICHT, NINTENDO-EDITION

Elias ist ganz offensichtlich Feuer und Flamme für die Nintendoleidenschaft seines Vaters!

Hallo Lukas,
schöne Grüße an die Redaktion! Ich schicke euch hiermit ein Bild des selbstgebastelten Vatertagsgeschenkes meines Sohnes Elias.
Liebe Grüße, **Joachim**

Lukas: Grüß dich, Joachim! Na, da hast du ja einen richtigen kleinen Künstler herangezogen :-) Vielen Dank, dass du dieses schöne Geschenk mit uns und unseren Lesern teilst. Wir sind immer wieder begeistert, wie künstlerisch begabt auch unsere kleinen Leser sind. Dieses Donkey-Kong-Fass steht übrigens auch bei mir am Platz – allerdings bewahre ich 3DS-Module darin auf :-)

LESERPOST

HILFE BEIM ZELDA-SAMMELWAHN

Meine umfangreiche Sammelliste zu *Twilight Princess HD* ist anscheinend gut angekommen!

Hallo Lukas,
ich wollte mich nur bedanken, dass ihr in der vorletzten und vorvorletzten Ausgabe der N-ZONE die Fundorte der Herzteile, Goldenen Käfer, Geisterseelen und Miiversestempel in *The Legend of Zelda: Twilight Princess HD* abgedruckt habt. Das hat mir bei der Bewätigung des Spiels sehr geholfen! Ich möchte außerdem gerne wissen, wo man alle alten N-ZONE-Ausgaben bekommen kann. Ich lese die Zeitschrift nämlich erst seit November 2015, bin aber sehr an den Heften davor interessiert. Liebe Grüße, euer Leser **Ben**

Lukas: Grüß dich! Nachdem ich den *Twilight Princess HD*-Sammelguide angefertigt habe, wollte ich es mir nicht entgehen lassen, dein Lob an dieser Stelle abzudrucken ;-) Bezüglich der alten N-ZONE-Ausgaben starten wir wieder mal einen Aufruf an unsere Leser: Wer gewillt ist, seine Magazine an Ben abzugeben, den setzen wir gerne in Kontakt mit ihm – schreibt mir einfach! Jüngere Ausgaben gibt es zudem unter http://shop.computec.de/konsole/n-zone/einzelhefte/ zu kaufen.

BOCKMIST DES MONATS – DAS LIEF IN DER N-ZONE 06/2016 ALLES SCHIEF

Als flaißige N-ZONE-Redaktuere sind wir natürlich völlig unfehlbla und würden nimmals Blödsienn in unserem heft produktzieren, etwa dummhe Tippfehlerr am laufenden Bant – oder? Die Fehler des Monats findet ihr hier!

• Wenn wir es in den Sand setzen, dann richtig – und diesmal war der gute Lukas schuld! Im Rahmen des Sprechblasen-Wettbewerbs verlangte er von euch, liebe Leser, sich einen Dialog zwischen Pikachu und Mewtu auszudenken. Dumm nur, dass die gelbe Elektromaus auf dem Bild gar nicht gegen Mewtu kämpfte, sondern gegen Lucario. Vielen Dank an die vielen Leser für den Hinweis! Wir versichern aber, dass Lukas seine *Pokémon*-Hausaufgaben eigentlich gemacht hat und ihm der Fehler durch eine Unachtsamkeit passiert ist! Oder es will ihm jemand etwas unterschieben. Wahrscheinlich die Illuminaten.

• Einen ganz großen Bockmist hat sich Ben in diesem Monat geleistet; und zwar, indem er gekündigt hat und sein leerer Platz uns jetzt jeden Tag schmerzlich daran erinnert! Ach, Ben, das Büro ist einfach nicht mehr dasselbe ohne dich …

• Aber auch einen echten kleinen Fehler hat sich der gute Ben noch geleistet: Auf Seite 47 verortet er in der Rubrik Treasure Tracker die Wii-U-Bestenliste auf Seite 44, obwohl sie sich auf Seite 46 findet. Danke an Lukas Nekam für den Hinweis!

• Chrlstoph welst uns darauf hln, dass wlr Im Newsartlkel zum NX-ReleasetermIn das Wort „Die“ fäschllcherwelse mit großen „I“ schrelben. HIHIHI, was für eln dummer Fehler!

• Auf Seite 91 schreibt Lukas in der Interaktiv-Rubrik anstatt „in ziemlich kleiner Auflösung“ „in ziemlich keiner Auflösung“. Danke an Katharina für den Hinweis!

• In der *Zelda*-Reportage schreiben wir, dass man in *Oracle of Ages* Nayru vor Onox und in *Oracle of Seasons* Din vor Veran retten muss. In Wahrheit ist es natürlich genau umgekehrt. Danke an die Leser, denen dies aufgefallen ist!

• Pascal schickt uns gleich eine ganze Latte an kleinen Ungereimtheiten: Im *Zelda*-Special schreiben wir Ocarina anstatt Okarina der Zeit; in der Vorschau zu *Zelda NX/Wii U* heißt es „Wird sind gespannt!“; in der Vorschau zu *Tokyo Mirake Sessions #FE* machen wir aus der Figur Tsubasa kurzerhand Tubasa und in der Vorschau zu *Lego Star Wars* aus Chewbacca Chebbaca; im *Star Wars*-Interviewkasten weisen wir den Brückenlevels anstatt des Genitivs fälschlicherweise den Akkusativ zu; und im Testkasten zu *Fire Emblem Fates: Offenbarung* schreiben wir „Anstatt“ mit nur einem „t“.

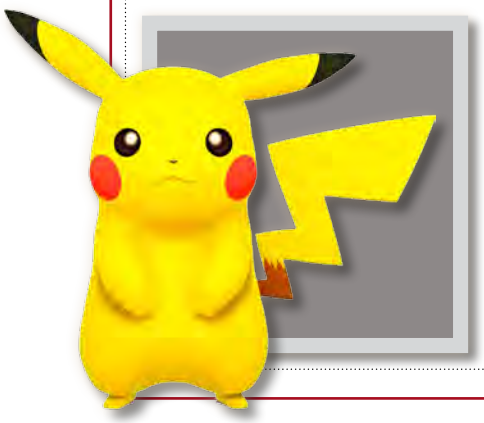
Hinter Lukas steht im Büro diese Mewtu-Figur. Da er ihn trotzdem mit Lucario verwechselt hat, gibt's für ihn diesmal die Mütze der Schande!

Habt ihr einen Fehler in einer N-ZONE-Ausgabe entdeckt? Sendet uns eine Mail mit Art und Ort des Fehlers an lukas.schmid@computec.de!

DAS N-ZONE-WETTBÜRO

DARUM GEHT'S IM WETTBÜRO: Wir geben euch eine Aufgabe vor: Mal müsst ihr euch verkleiden, mal was basteln, mal euer schreiberisches Talent unter Beweis stellen oder sonstwie kreativ tätig werden. Meistens, aber nicht immer haben die Aufgaben dabei einen Nintendo-Bezug. Wenn jemand die Vorgaben erfüllt, muss Lukas sich zum Affen machen!

DIE LETZTE WETTE:
Knapp war's! Wie erwartet errieten deutlich weniger Leser als in den beiden Ausgaben zuvor, welches Spiel sich hinter dem abgebildeten Cover-Ausschnitt verbarg. *Glover* für das N64 war's! Zwei haben es dann aber trotzdem geschafft, und zwar Sascha Kinast und Laura Herrmann. Mist, also hat Lukas doch wieder seine Wette verloren! Per Los haben wir uns für Laura als Gewinnerin entschieden – herzlichen Glückwünsch! Weil Lukas verloren hat, durfte sich Laura die Vorgabe für die nächste Wette ausdenken – und die lautet folgendermaßen:



DIE AKTUELLE WETTE
Laura wünscht sich, dass sich unsere Leser als richtige Pokémon-Trainer verkleiden und uns ein Bild davon schicken, um die Wartezeit auf *Pokémon Sonne/Mond* zu versüßen. Sie ist nämlich riesiger *Pokémon*-Fan! Unabdingbar ist ein passendes Pokémon für das Bild, idealerweise ein Haustier, aber auch ein entsprechendes Kuscheltier geht in Ordnung. Und Lukas wettet natürlich wie üblich, dass kein Leser diese Vorgaben erfüllen wird!

Irrt Lukas sich, so muss er sportlich werden – und der Gewinner muss sich ein wenig über die Stadt Nürnberg informieren. Der Gewinner darf sich nämlich einen beliebigen Ort in Nürnberg aussuchen, zu dem Lukas radeln und vor dem er als Beweis, dass er dort war, ein Selfie machen muss. Ob Burg, Reichsparteitagsgelände, Flughafen, Sebalduskirche oder die Kuhmuhne (der beste Burger in der Stadt!) – alles geht in Ordnung. Und je weiter weg, desto fieser! Der Gewinner erhält zudem Wii-U-Download-Codes zu *Mega Man X 2*, *Mega Man X 3* und *Street Fighter II Turbo – Hyper Fighting*.

Einsendeschluss ist der **03. Juli 2016**. Schickt uns eure Einsendung an **lukas.schmid@computec.de**. Viel Erfolg beim Raten!

Mit freundlicher Unterstützung von

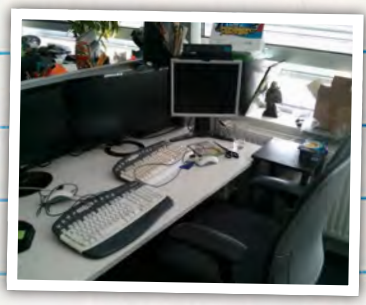
N-ZONE-REDAKTIONSTAGEBUCH

SAG' ZUM ABSCHIED LEISE SERVUS …

WOCHE 1

Die 1. Woche der N-ZONE-Produktion war anlässlich der nahenden E3 vor allem von einer Sache geprägt: Meetings, Meetings und noch einmal Meetings! Auf dem Bild seht ihr unseren Meetingraum, wo wir nach vielen Monaten auch zufällig unseren alten Redakteur Uwe wieder fanden. Auch wenn es nicht so aussieht, müsst ihr euch keine Sorgen machen: Er funktioniert noch! – Betankung mit Kaffee vorausgesetzt.

WOCHE 2

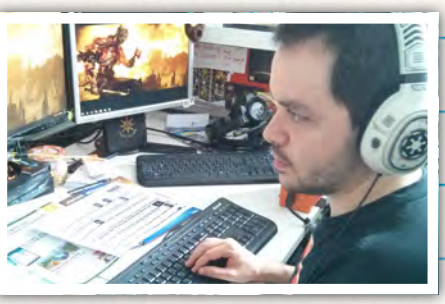


In Woche zwei hatten wir alle nichts zu lachen, denn es stand ein trauriger Abschied an: Nach satten 16 Jahren kehrte Ben dem hauptberuflichen Spielejournalismus den Rücken zu. Aber keine Sorge, auch in Zukunft müsst ihr nicht auf ihn verzichten: Er wird uns als freier Redakteur weiterhin mit Rat, Tat, Früchtetee und N-ZONE-Beiträgen zur Seite stehen!

WOCHE 3

Blick über den Tellerrand: Neben seiner N-ZONE-Arbeit war Ben auch leitender Redakteur der XBG Games. Diese Position geht jetzt an Sascha über, den ihr natürlich auch schon aus der N-ZONE sowie aus der play⁴ kennt. Mit seiner angeborenen Intelligenz, seiner strahlenden Persönlichkeit sowie seinem unglaublichen coolen *Splatoon*-Mützchen wird er das Magazin-Schiff ohne jede Frage ehrenvoll weiterführen. Nur dabei das Weiteratmen nicht vergessen, Sascha!

WOCHE 4



Irgendwann ist genug getrauert und auch wenn wir Ben vermissen, musste das aktuelle Heft, welches ihr in Händen haltet, natürlich fertiggestellt werden. Hier sehen wir Redakteurs-Musterexemplar Marco, der gerade an den News schreibt.

LESERPOST

DAS GEHEIMNIS DES MYSTERIÖSEN DS LITE

Lukas fragt Lukas, was er von seinem seltsamen DS-lite-Schnäppchen hält.

Hallo Lukas und N-ZONE,
Ich habe mir letztens einen Limited-Edition-Nintendo-DS-lite gekauft, bin jetzt aber sehr verwirrt, da ich nicht sicher bin, ob es sich nicht um ein Fake handelt. Zwar ist die Qualität sehr gut, alles fühlt sich hochwertig an, jedoch sieht die Verpackung nicht vertrauenswürdig aus. Zudem scheint sie in dieser Form gar nicht zu existieren; es ist eine Edition, die nur in Japan erschienen sein soll, allerdings findet sich weder auf der Verpackung noch in der Anleitung ein Wort Japanisch; nur Englisch, Französisch und Spanisch. Zudem sind japanische DS-lite-Verpackungen anscheinend kleiner als die, die ich habe. Auch der kleine Aufkleber am Akku hat mich verwirrt. Ich hoffe, mir kann irgendwer auf die Sprünge helfen, worum es sich hier handelt. Mit freundlichen Grüßen,
Lukas Sarnow

Lukas: Hi Lukas! Ja, du hast recht – leider bist du hier mit an Sicherheit grenzender Wahrscheinlichkeit einem Fälscher auf den Leim gegangen. Dafür sprechen deine Beobachtungen, aber auch andere Hinweise wie der Barcode auf der Rückseite des Geräts, der bei echten Geräten nicht vorhanden ist. Guck dir mal das Netzteil an und vergleiche es mit dem Original-Netzteil, auch daran erkennt man oft Fälschungen. Grundsätzlich kannst du das Gerät natürlich trotzdem nutzen; allerdings besteht bei Nachbauten aufgrund billiger Komponenten immer die Gefahr, dass es zu Defekten kommt. Auch ein Kabelbrand beim Aufladen kann nicht vollständig ausgeschlossen werden. Meine Empfehlung, so schmerzlich es ist: Investiere lieber ein zweites Mal Geld in ein Originalgerät.

Gefälschte DS-Geräte jedwelcher Art, meist produziert in asiatischen Ländern, sind auch bei uns haufenweise im Umlauf. Also aufgepasst beim Kauf!

LESERPOST

POKÉ-KUNST VON LESER PATRICK!

Als Dank für unsere *Pokémon*-Reportage gibt es in diesem Monat eine tolle Leser-Zeichnung!

Hallo Ihr Lieben!
Danke für Eure tolle Arbeit und danke für das *Pokémon*-Special! Zum Dank habe ich Euch ein Bild gemalt, weitermachen! :) Gruß
Patrick K.

Lukas: Grüß dich Patrick und danke für das hübsche Bild! Wir machen so weiter wie bisher, versprochen :-)

Hier sprechen die Leser: Ihr habt Fragen, Wünsche, Anregungen, Kritik oder Lob zur N-ZONE? Auf diesen Seiten veröffentlichen und beantworten wir eure Leserbriefe und E-Mails!

Unser Leser Matthias lümmelte im Urlaub auf Teneriffa nicht nur faul auf dem Strandtuch herum, sondern wurde auch als Baumeister tätig!

Leider überlebte seine Sand-Version des Schlosses von Peach aus *Super Mario 64* nicht die über den Strand hereinbrechende Flut. Trotzdem ein tolles Werk, Matthias!

POKÉ-KAMPF

Hey liebes N-ZONE-Team,
ich wollte zu eurem *Pokémon Tekken*-Gewinnspiel meinen Senf hinzugeben. Zum einen fand ich meine Geschichte natürlich besser als die der Gewinner (aber das ist ja logisch :P). Klar, der Zug ist jetzt abgefahren; ich hab nur die Befürchtung, dass meine atemberaubende preisverdächtige Geschichte aus Versehen übersehen wurde, da ich sie bereits vor dem Kiosktermin der Ausgabe gesendet habe (bin Abonnent). Lange Rede, wenig Sinn: Ich möchte sie euch noch mal schicken, damit wenigstens ihr Redakteure mein Meisterwerk gelesen habt :D Und eure Meinung zu der Geschichte interessiert mich einfach brennend!

N-ZONE: Noch besser: Wir drucken deine Geschichte einfach hier ab! Wir finden deine Geschichte übrigens sehr gelungen – aber die Konkurrenz war stark :-)

„Duflor gegen Dragoran! So lautet unsere Begegnung im Halbfinale des N-ZONE-Cups. Dragoran ist wie immer selbstsicher und sieht seinem Gegner sehr abfällig entgegen. In der Berichterstattung fanden wir zudem heraus, dass Duflors Trainer Lukas Schmid kein Äther mehr dabeihat und sein Pokémon nur noch Verzweifler kann. Das wird wohl übel enden! Dragoran will wohl kurzen Prozess machen und lädt direkt seinen Hyperstrahl auf, während Duflor verzweifelt losstürmt. Was ist das?! Duflor ist gestolpert! Seine Sporen verteilen sich in der Arena. Dragoran bekommt sie in die Nase und muss niesen! Der Hyperstrahl schlägt direkt vor Dragorans Füßen ein! Explosion! Als sich der Staub gelegt hat, findet man Dragoran nur noch k. o. am Boden vor. Duflor gewinnt und trifft im Finale auf Schatten-Mewtu. Ben befragt den Sieger im Interview: ‚Welchen Plan hast du gegen Mewtu? DUUFLOR?! Und damit zurück nach Fürth!'"

N-ZONE: Wundervoll!

Die Geschichten der beiden Julians fand ich auch sehr gut! Liebe Grüße aus Leipzig, **Marcus**

ZELDA-WIRREN

Hallo N-ZONE,
ich wollte euch schon öfters schreiben und euch zu eurem Heft gratulieren, jetzt ist es endlich so weit: Euer Heft ist toll und ich stalke jeden Monat ab Montag vor dem offiziellen Erscheinungstermin die Zeitungläden in meiner Umgebung, um das Heft schon ein, zwei Tage früher zu ergattern.

N-ZONE: Na, das nennen wir mal Einsatz! Es geht aber noch einfacher: Schließe einfach ein Abo ab, dann bekommst du das Heft im Normalfall schon am Samstag vor dem offiziellen Erscheinungstermin :-)

Mir ist ein Fehler in der letzten N-ZONE übel aufgestoßen: In der Reportage zu den alten *Zelda*-Teilen habt ihr die Bösewichte von *Oracle of Seasons* und *Oracle of Ages* verwechselt! Das hat mich vor allem deshalb getroffen, weil mit den beiden Game-Boy-Color-Spielen meine *Zelda*-Leidenschaft begonnen hat. Ich bekomme immer noch wohlige Rückenschauer, wenn ich das erste Mal im *Oracle of Ages* mit der Harfe der Zeit in die Vergangenheit reise. Ich hoffe, ihr korrigiert das.

N-ZONE: Guck mal in den Bockmist-des-Monats-Kasten :-) Der Fehler ist Lukas übrigens sehr peinlich – schließlich ist er unser *Zelda*-Nerd im Büro!

Habe neben meinem geliebten und völlig überlasteten 3DS eine Wii U zu Hause und bin am Überlegen, ob ich mir *Star Fox Zero* holen soll. Mein Freund hat *Lylat Wars* auf dem N64 rauf und runter gespielt und deshalb dachte ich, dass ihm *Star Fox Zero* dann bestimmt auch gefallen wird. Nachdem ich eure Bewertung gelesen habe, bin ich wieder unsicher. Ist *Zero* so eine Art Remake von *Lylat Wars*? Da ist mein Freund nämlich sehr wählerisch, eine bessere Grafik reicht für ihn noch lange nicht als Innovation und er ist regelrecht allergisch auf die ganzen Remakes, die Nintendo seit einiger Zeit rausbringt.

N-ZONE: Es handelt sich weniger um ein direktes Remake, denn um eine Neuinterpretation: Es gibt mehr Levels, andere Routen, neue Gameplay-Mechaniken und natürlich die neue, ziemlich komplexe Zwei-Bildschirm-Steuerung. Aber ja: Ganz streng gesehen handelt es sich um eine Neuauflage.

Vielen Dank schon mal im Voraus für eure Antwort und eine entspannte Arbeitszeit! Liebe Grüße,
Wiebke

NEU-ABONNENTIN

Hallo liebes Team!
Mein Name ist Sabine, ich bin 44 Jahre alt und komme aus Mainz. Ich lese nun seit einiger Zeit euer Magazin und bin restlos begeistert. Euer Magazin ist echt der Hammer! Vielen Dank dafür. Eure Berichte sind sehr informativ und euer ganzes Layout gefällt mir supergut. Bisher habe ich euch immer am Kiosk gekauft, da ich euch aber so super finde, habe ich mich entschlossen, euer Magazin zu abonnieren, was ich inzwischen auch getan habe :-) Bitte macht weiter so! Ein großes Dankeschön an alle Mitarbeiter, ihr seid toll und ich freue mich jetzt schon auf die nächste Ausgabe wie auf Weihnachten. Ja, das sagt eine alte Frau ;-)

N-ZONE: Ach, alt bist du mit 44 Jahren aber ganz bestimmt nicht :-) Vielen Dank für das supertolle Lob, liebe Sabine!

Habe euch ein Foto von meinem eigenen kleinen Nintendo-Häuschen geschickt, würde mich freuen, wenn es abgedruckt wird! Also, liebes Team, macht bitte weiter so! Liebe Grüße aus Mainz, eure Neu-Abonnentin **Sabine**

ROYALER SAND

Halöle N-ZONE,
ich hab mal wieder ein paar Dinge zu fragen und auch was zu sagen: Ich hab in der Ausgabe 12/2015 gefragt, ob es möglich ist, die Wii U im Zug zu benutzen. Jetzt habe ich es ein paar Mal getestet und kann nun folgendes dazu sagen: Das Benutzen der Wii U ist im Zug durchaus möglich, vorausgesetzt es gibt Steckdosen. Die Discs kann man gut benutzen, da das Laufwerk ein reines Leselaufwerk ist und somit der Laser mehr Abstand zur Disc halten kann. Für den Fall, dass das Gamepad leer gehen sollte, empfehle ich, für fünf bis zehn Euro ein USB-Ladekabel speziell für das Gamepad zu besorgen. Wer es also mal ausprobieren möchte, dem wünsche ich viel Spaß ;-)

N-ZONE: Na, nach diesem Feldversuch werden wir gleich mal selbst loslegen ;-)

Ich habe in *Lego City Undercover* die Story abgeschlossen und ca. 75 Prozent Gesamtfortschritt erspielt. Jetzt finde ich fast nix mehr. Hattet ihr mal eine Komplettlösung im Heft abgedruckt? Wenn ja, im welchem?

N-ZONE: Leider müssen wir dich enttäuschen, eine Komplettlösung zu *Lego City Undercover* hatten wir nie im Heft :-(Allerdings findest du im Internet einige sehr kompetent gemachte 100-Prozent-Guides!

Wisst ihr von weiteren Spielen, die in die Nintendo-Select-Reihe aufgenommen werden?

N-ZONE: Nintendo gibt die Nintendo-Select-Neuveröffentlichungen immer sehr knapp vor dem Release bekannt, wir haben also auch keine Exklusiv-Infos. Aktuell ist abseits der erschienenen Spiele noch nichts in dieser Hinsicht offiziell gemacht worden.

Ich hab mir *Super Mario 64* im Wii-U-eShop gekauft, das Spiel ist aber auf Englisch. Habt ihr eine Ahnung, warum?

N-ZONE: Tatsächlich veröffentlicht Nintendo in letzter Zeit viele Virtual-Console-Titel nur noch in der amerikanischen NTSC-Variante – warum, ist uns ebenfalls schleierhaft. Bei *Super Mario 64* ist das ebenfalls der Fall.

Wisst ihr, warum es in der Wii-U-Virtual-Console keine Gamecube-Spiele gibt? Es würde mich reizen, mal *Mario Kart: Double Dash!!* oder *Super Mario Sunshine* zu zocken. Dafür müsste ich mir aber extra eine Wii zulegen – ein ziemlicher Aufwand!

N-ZONE: Das hat keinen offiziellen, aber logisch betrachtet drei primäre Gründe: Erstens veröffentlicht Nintendo gerne mal Gamecube-Spiele als HD-Neuauflagen – die Originale kostengünstig als Download anzubieten, wäre kontraproduktiv. Zweitens erfordert die Emulation von Gamecube-Titeln wesentlich mehr Hardware-Power als jene von zum Beispiel N64- oder SNES-Abenteuern. Und drittens – das macht's besonders schwer – verfügen Wii-U-Gamepad und Pro-Controller, anders als das Gamecube-Pad, nicht über analoge Schultertasten. Eine entsprechende Anpassung der Spiele, welche dieses Feature benötigen, würde einen enormen finanziellen und personellen Aufwand bedeuten; fraglich, ob Nintendo dazu bereit ist.

In den Pfingstferien in Puerto de la Cruz auf Teneriffa habe ich am Strand eine Sandburg gebaut, aber nicht irgendeine: Ich habe Peachs Schloss aus *Super Mario 64* mit Schlossgarten nachgebaut! Leider hat mich die Flut eingeholt und somit wurde der Schlossgraben mit Wasser gefüllt und anschließend das Schloss zerstört. Schöne Grüße, euer Leser **Matthias**

ZU VIEL PLASTIK!

Hallo liebe Leute,
in Ausgabe Nummer 230 schreibt ihr auf Seite 6 von 800.000 ausgelieferten Wii Us, auf Seite 7 darüber, dass sich *Splatoon* knapp 4,3 Millionen Mal verkauft hat. Auch auf Seite 96 schreibt ihr wiederum von 800.000 Einheiten. Diese Zahlen passen natürlich nicht zusammen, und einmal kurz auf Wikipedia geblickt, wird klar: Die Wii U hat sich bisher über zwölf Millionen Mal verkauft. Auf welchen Zeitraum bezieht sich also eure Zahl?

Leserin Sabine lobt nicht nur unsere Arbeit, dass wir aus dem Grinsen gar nicht mehr herauskommen, sondern schickt uns auch dieses tolle Bild ihrer Sammlung.

N-ZONE: Hi Ingo! 800.000 ist die von Nintendo prognostizierte Zahl von an den Handel abgesetzten Konsolen bis März 2017, also dem Release-Zeitpunkt der NX. Insgesamt erwartet sich Nintendo bis März des kommenden Jahres also knapp weniger als dreizehn Millionen verkaufte Wii Us seit dem Release.

In derselben Ausgabe schreibt ihr auf Seite 10 über den Erfolg der Amiibo. Ja, wirtschaftlich sind die Sammelstücke tatsächlich ein großer Erfolg, aber bei 25 Millionen Plastikfigürchen musste ich schon mal schlucken. So viel Plastik! Gedenkt Nintendo, eventuell alle Amiibo als Papierkarten zu veröffentlichen? Bisher konnte ich nur die *Animal Crossing*-Karten ausfindig machen. So toll die Idee der Amiibos ist, sammeln und verwenden kann ich sie auch als Karten, ganz ohne Plastik! Oder gleich als DLC für NFC-fähige Handys anbieten, dann wäre das Müllproblem zur Gänze beseitigt. Habt ihr irgendeine Ahnung, wo bei Nintendo man dieses Anliegen deponieren kann? Bisher habe ich kein Geld für die Plastikfiguren ausgegeben und werde es wohl definitiv auch weiterhin nicht tun.

Amiibo verursachen jede Menge Plastikschrott – zu viel, wie unser umweltbewusster Leser Ingo findet.

N-ZONE: Eine sehr vorbildliche Denkweise von dir! Hier in der Redaktion sind wir bezüglich Amiibo auch sehr gespalten, einige finden sie toll, andere verdammen sie. Amiibo-Karten als Figuren-Ersatz sind bisher nicht geplant, bis dato existiert nur die *Animal Crossing*-Reihe – wobei es hier nur wenige Figuren-Gegenstücke zu den Karten gibt. Da die Plastikhelden deutlich mehr Geld bringen als die Karten, rechnen wir hier aber nicht mit einer Änderung. Deine Smartphone-Lösung finden wir übrigens genial! Allerdings wird wohl auch hier die wirtschaftlichere Variante in Form der Figuren siegen. Nachdem die Amiibo-Entscheidungen im fernen Japan getroffen werden, ist es für Otto Normalspieler wohl so gut wie unmöglich, mit den Zuständigen in Kontakt zu treten und sie zum Umdenken anzuregen.

Mit freundlichen Grüßen aus Graz, **Ingo**

HÖRSPERRE

Liebe N-ZONE-Redaktion,
erst mal ein großes Lob an euch für mein allmonatliches Highlight in Form eures Heftes. Der Limited Edition von *Twilight Princess HD* liegt eine CD bei, auf deren Rückseite steht, dass diese CD Musik enthält, die man nicht hören kann, bevor man das Spiel durchgespielt hat. Was hat es damit auf sich?

N-ZONE: Das hast du ein bisschen falsch verstanden: Gemeint ist, dass man diese Melodien im Verlauf des Abenteuers hört – man sie also sozusagen „vorher nicht hören kann“ – und ergo die CD nicht hören sollte, wenn man bezüglich der Melodien nicht gespoilert werden möchte.

Was glaubt ihr, wie der 3DS-Nachfolger aussehen und was er so draufhaben wird?

N-ZONE: Wenn wir das wüssten ;-) Wir rechnen aber fest damit, dass es keinen eigenständigen 3DS-Nachfolger geben wird, sondern dass uns mit NX ein Konsolen/Handheld-Hybrid erwartet.

Welche sind eure Lieblingsspiele/Konsolen?

N-ZONE: Wie du dir vorstellen kannst, hat auf diese Fragen jeder Redakteur andere Antworten parat. Generell steht aber natürlich die Hard- und Software von Nintendo bei uns hoch im Kurs!

Viele Grüße, **Johannes Albers**

WUTREDE!

Hallo N-ZONE,
da ich fürchte, dass ihr eines Tages die Bodenhaftung verliert, überspringe ich den Teil mit „bestes Magazin der Welt“, „wundervollste Redakteure der Welt“ etc, etc. – es ist nur zu eurem Besten!

N-ZONE: Was, keine Schleimerei? Oh, okay, schade ;-)

Ich grinse gerade, denn neben meiner Tastatur liegt *Fire Emblem Fates Limited Edition*. Dass ich nicht sofort meine neuen Familien in Nohr und Hoshido besuche, sondern erst diesen Leserbrief schreibe, liegt an Folgendem: „Dank“ dieser Limited Edition hätte ich Nintendo beinahe die Freundschaft gekündigt – nach 25 Jahren! Vor ungefähr 6 Monaten habe ich begonnen, regelmäßig die üblichen Online-Bezugswege nach der Listung der Limited Edition abzuklappern. Dennoch verpasste ich den Moment zwischen „Gibt es noch nicht“ und „Ist schon überall ausverkauft“. Daraufhin bekam ich einen nicht unerheblichen Wutanfall (eine Frau Mitte 30 bekommt einen Wutanfall, WEIL SIE IHRE SPIELSACHEN NICHT BEKOMMT – klingt das irgendwie bedenklich?). Als Nächstes stellte ich fest: Ich bin wütend auf Nintendos Veröffentlichungspolitik. Versteht mich nicht falsch: Ich mag Special Editions im Stile von: Spiel + Schnickschnack + limitiert = teurer/im Wert steigend (wie zum Beispiel zu *Bravely Default/Second*). Bei *Fates* ergibt sich der Mehrwert für mich allerdings nicht aus dem Schnickschnack oder der Seltenheit, sondern aus der Tatsache, dass alle drei Teile auf einem Modul sind beziehungsweise dass *Offenbarung* überhaupt auf einem Modul ist. Denn nach momentanem Stand wird es diesen Teil sonst ja nur als Download geben, oder? Vor diesem Hintergrund finde ich die künstliche Verknappung – ja wie? Gemein? Unverständlich? Warum machen die das? Und: Bin ich die Einzige, die sich ärgert? Wie denkt ihr darüber? Ich bin dann nach Abklingen des oben beschriebenen Wutanfalls übrigens in den Elektromarkt bei uns im Dorf marschiert. Habe dem Verkäufer mein Anliegen vorgetragen und ihm die Überbringung meines potenziellen zukünftigen Erstgeborenen versprochen. Er hat irgendwie komisch geguckt und gesagt: „Ääähh, j-j-ja, kann ich vorbestellen, ist überhaupt kein Problem!?!?“

N-ZONE: Was für eine unterhaltsam zu lesende Wutrede, wir sind entzückt! Wir sind übrigens schon ein bisschen besorgt, weil du dich wegen deiner Spielsachen aufregst, und gehen jetzt erst einmal in unser Kissenfort darüber sinnieren. Nach aktuellem Stand ist *Offenbarung* wirklich nur als Download geplant – es würde uns aber überhaupt nicht wundern, wenn in einigen Monaten eine Retail-Fassung abseits der Limited Edition veröffentlicht wird. Aber hey, du hast deine Version ja doch noch bekommen :-) Nintendos Special-Edition-Politik, ebenso wie die knapp bemessenen Amiibo-Zahlen sind tatsächlich wenig kundenfreundlich. Leser-Meinungen für die nächste Ausgabe zu diesem Thema sind uns

sehr willkommen! Schreibt dazu einfach an redaktion@n-zone.de oder an lukas.schmid@computec.de!

Ich danke euch fürs Zuhören – jetzt geht es mir schon viel besser! Ganz liebe Grüße, **Jennifer**

DER ERSTE BRIEF!

Sehr geehrtes N-ZONE-Team,
ich möchte euch an dieser Stelle zum ersten Mal etwas schreiben. So war ich bis jetzt seit 2013 eher ein ruhiger Leser, aber jetzt habe ich doch ein paar Fragen sowie Anregungen.

N-ZONE: Schieß los, wir sind ganz Ohr, lieber Harm!

Wisst ihr, wo man alte Spiele, etwa aus der GC- oder N64-Zeit kaufen kann? Ich interessiere mich für ein paar alte Titel, möchte aber kein Risiko eingehen und der Händler meines Vertrauens ReBuy lässt in letzter Zeit ein wenig nach. Vielleicht könntet ihr ja schreiben, wo ihr privat Retro-Spiele kauft.

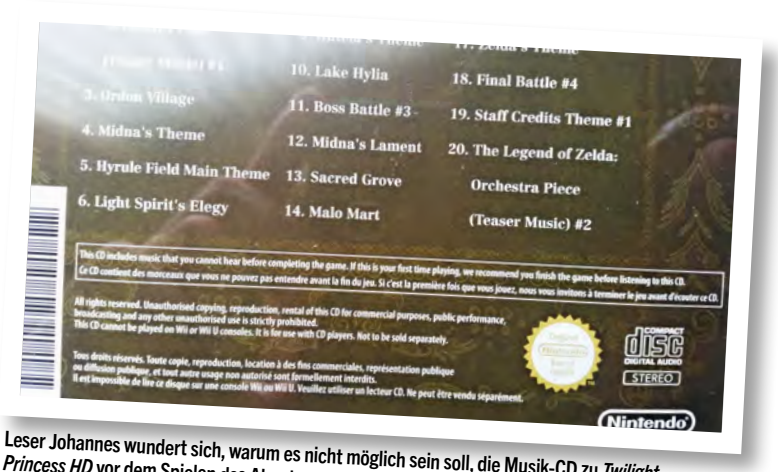
N-ZONE: Privat zieht es uns meist in kleine, regionale Spiele-Läden, aber das wird dir nicht viel weiterhelfen. Ansonsten ist eBay immer noch das Mittel zum Zweck – hier ist durch die Schiere Anzahl an Nutzern einfach die Chance sehr hoch, etwas zu finden, was man sucht. Aber auch auf Amazon finden sich durchaus des Öfteren alte Spiele zu halbwegs moderaten Preisen.

Außerdem habe ich das Problem, dass ich wirklich zahlreiche Hefte der N-ZONE habe, ich aber leider in letzter Zeit nicht dazu gekommen bin, mir die Ausgaben 10/15, 11/15, 12/15, 02/16 und 04/16 zu holen. Deswegen wollte ich fragen, ob ihr eventuell eine oder mehrere Ausgaben davon noch rumliegen habt oder die Leserschaft fragen könnt, ob gerade jemand zum Beispiel gerade auf die digitale Ausgabe wechselt und so Platz schaffen will.

N-ZONE: Bezüglich kostenlosen Heftbestellungen bei uns müssen wir an dieser Stelle, abgesehen von begründeten Ausnahmen, leider mal einen Schlussstrich ziehen: Tatsächlich ist unser Vorrat auch sehr begrenzt und die Menge an Leserwünschen wurde in den letzten Monaten leider zu groß, als dass wir diese noch alle erfüllen könnten. Du kannst alle von dir aufgezählten Ausgaben aber hier in unserem Shop nachbestellten: http://shop.computec.de/konsole/n-zone/einzelhefte/ Den Aufruf an unsere Leser leiten wir außerdem gerne weiter – wer die Hefte abzugeben hat, möge uns Bescheid sagen und wir vermitteln dann an Harm!

Zu guter Letzt habe ich noch eine Idee. Ihr könntet doch mal bei Nintendo anfragen, ob man nicht einzelne eShop Codes von relativ günstigen Spielen oder VC-Spielen euren Ausgaben beilegen könnte, um so die Zeitschrift ein wenig lukrativer zu machen, wie es auch bei anderen Zeitschriften geschieht. Ein paar Euros mehr würde ich dafür sogar hinblättern.

N-ZONE: Prinzipiell eine gute Idee, allerdings sind solche Deals bei Nintendo leider traditionell nicht üblich. Wenn du guckst, wirst du sehen, dass solche Deals sich fast immer auf PC-Magazine beziehen – generell ist der Kosten-Nutzen-Faktor solcher Deals für Spielehersteller auf Konsolen eher gering. Wenn, dann müssten wir die Codes wahrscheinlich selbst bezahlen, und dann würde der Heftpreis ordentlich anziehen – und zwar so sehr, dass die Ersparnis zum reinen Code-Kauf wahrscheinlich gleich null wäre. Wir behalten die Idee aber natürlich dennoch im Hinterkopf, falls sich hier mal ein lukratives Angebot für unsere Leser ergeben sollte!



Leser Johannes wundert sich, warum es nicht möglich sein soll, die Musik-CD zu *Twilight Princess HD* vor dem Spielen des Abenteuers zu hören. Ist aber nur ein Missverständnis!

Fern all dieser Fragen möchte ich mich noch mal für eure stetige Mühe jeden Monat bedanken und hoffe, dass es noch lange so weitergeht ;) Einen schönen Monat euch noch, euer Fan, **Harm**

KUNDEN„DIENST“

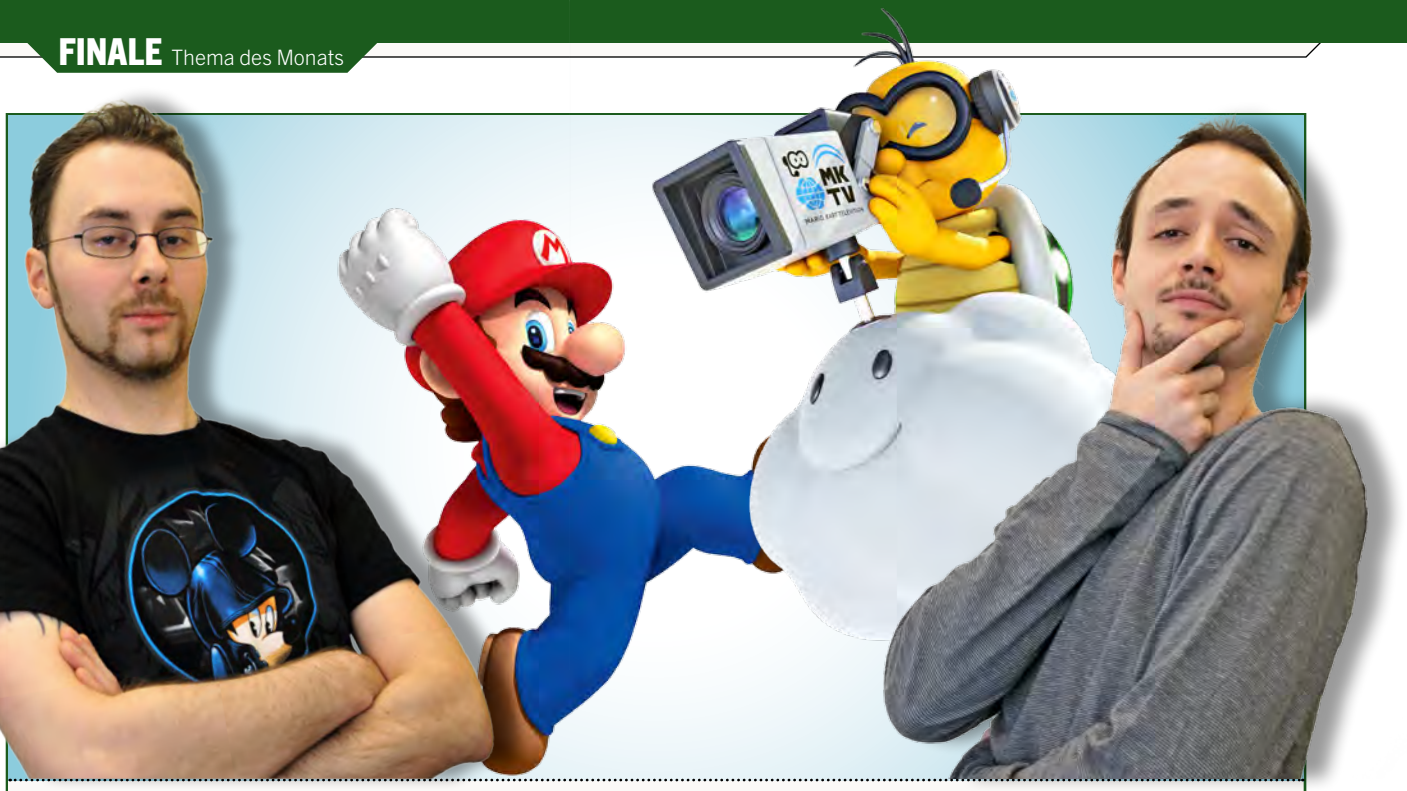
Hallo N-ZONE!
Ihr kennt euch ja sehr gut aus mit allem rund um Nintendo. Ich habe ein Problem mit dem Spiel *Lost Reavers*. Seit dem eShop-Release stürzt das Spiel zu den unterschiedlichsten Zeiten mit der Fehlermeldung „nach Zeitüberschreitung wird die Verbindung getrennt“ ab und ich fange wieder von ganz vorne an. Zu Zeiten der Beta lief das Spiel absolut fehlerfrei. In meiner Not habe ich mich an den zuständigen Kundendienst per Mail gewandt und fragte mich anschließend: Sitzen da echte Menschen, die die Mails bearbeiten? Wenn ja, nehmen die dafür den Erstbesten, der nichts zu tun hat. Deren Antwort: Steam aufrufen und Spiel aktualisieren sowie alle Windowstreiber aktualisieren. Ich berichtete dem Kundendienst, dass das Spiel auf der Wii U exklusiv ist. Dann sollte ich ein Bild von der Fehleranzeige machen. Gesagt, getan, Foto geschickt. Schließlich bekam ich die Antwort, dass ich das Spiel auf einer anderen Wii U ausprobieren sollte, wenn das nicht ginge, sollte ich mich an den Händler wenden, wo ich die Spiele-Disk erworben habe. Ich lasse mich natürlich gerne eines Besseren belehren, aber meine zu wissen, dass es das Spiel nur als Download im eShop gibt. Tja, Kompetenz sieht anders aus. Wenn ihr mir einen guten Rat geben könnt, um das Spiel wieder zum Laufen zu bringen, würde mich das sehr glücklich machen. Ich weiß, es ist alles andere als ein Top-Titel, aber ohne Abstürze macht es mir viel Spaß.

N-ZONE: Ja, das hört sich wirklich nach einem … ganz speziellen Kundendienst-Erlebnis an. Persönlich weiterhelfen können wir dir leider auch nicht, aber wir haben deine Anfrage mal an unseren Kontakt bei Nintendo weitergeleitet. Er sollte sich inzwischen bei dir gemeldet haben und konnte dir hoffentlich behilflich sein :-)

Vielen Dank und schönen Gruß aus Paderborn, **Dirk**

SCHREIBT UNS EINE E-MAIL AN: lukas.schmid@computec.de ODER redaktion@n-zone.de

ODER SCHICKT EUER ANLIEGEN PER POST AN: Computec Media • Redaktion N-ZONE • Dr.-Mack-Str. 83 • 90762 Fürth



NINTENDO-FILME KOMMEN

Der Mario-Konzern will mit seinen Marken erneut das Filmgeschäft erschließen. Eine gute Idee?

Vik: Nun, Lukas, Nintendo plant also eine Rückkehr von Mario, Luigi und Co. auf die Filmleinwand. Wie wir wissen, ist das nicht Nintendos erster Versuch, den Klempner mit Filmen groß rauszubringen, unvergessen bleibt schließlich der erste Versuch von 1993 mit Bob Hoskins als Mario. Doch scheinbar hat man bei Big N gelernt, denn im Interview mit der japanischen Tageszeitung *Asahi* stellte Nintendo-Präsident Kimishima klar, dass man sich Zeit lassen und möglichst viel selbst zu der Produktion beitragen möchte. Ich denke, das ist doch schon mal ein guter Ansatz. Was sind deine Gedanken zu der Aussicht auf neue Filme mit Nintendo-Helden?

Lukas: Es wundert mich eher, dass Nintendo diesen Weg bisher noch nicht konsequent gegangen ist, denn viele der Nintendo-Marken sind ja geradezu prädestiniert für die Leinwand! Ich denke, dass es jetzt endlich so weit ist, hängt eng mit Nintendos neuer Geschäftsstrategie zusammen: Weg von der reinen Konzentration auf Spiele, hin zu einer breiteren Aufstellung in allen möglichen Sparten – siehe Amiibo, siehe Themenparks, siehe eben auch das Filmgeschäft. Ob es eine gute Idee ist? Das sei dahingestellt. Die eine, großartige Spieleverfilmung, die solche Debakel wie *Super Mario Bros.*, *Alone in the Dark, Street Fighter* oder neuere Projekte wie *Need for Speed* vergessen macht, existiert nach wie vor nicht; akzeptable Projekte wie *Silent Hill* oder *Prince of Persia* sind nach wie vor eher die Ausnahme. Ich denke aber, Nintendo ist sich durchaus bewusst, dass ein zu lässiger Umgang mit den eigenen Marken diese auf lange Sicht beschädigen könnte. Du sagst richtig, dass der Konzern anscheinend möglichst viel kreative Kontrolle über die kommende Filme behalten möchte, wie es etwa auch Ubisoft bei der Zusammenarbeit mit New Regency bezüglich *Assassin's Creed* und *Splinter Cell* macht. Ich denke, das ist der richtige Weg. Die Frage, die ich mir stelle, ist aber zusätzlich: Wie soll man *Mario, Zelda, Metroid* und Co. für die Leinwand umsetzen? Als Realfilme? Computeranimiert? Oder je nach Projekt anders?

Vik: Eine sehr gute Frage! Basierend auf Kimishimas Aussagen will man bei Nintendo dazu zwar noch nicht konkret Stellung beziehen, allerdings hat der Nintendo-Boss angedeutet, dass man mit der ersten Filmumsetzung nicht unbedingt in Richtung Realfilm gehen möchte und eher einen animierten 3D-Film in Erwägung ziehe. Meiner Meinung wäre das auch die bessere Wahl, schließlich erstrahlen quasi alle großen Nintendo-Marken ohnehin schon im farbenfrohen Comic-Stil, wieso also nicht gleich dabei bleiben? Man stelle sich nur mal eine *Zelda*-Verfilmung im Pixar-Stil vor *träum*. Passend fände ich aber auch eine 2D-Animation im Stil von Disney oder eben gleich Anime-Filme wie es bei *Pokémon* etwa seit vielen Jahren praktiziert wird. Wenn es doch mal ein Realfilm sein sollte, dann aber bitte nicht wieder zu *Mario*. Das passt irgendwie nicht zusammen. Dann lieber *Metroid* oder *Fire Emblem*. Und wo wir gerade bei den Marken sind: Was wären denn deine Favoriten für Film-Umsetzungen, Lukas?

Lukas: Als alter *Zelda*-Hase bin ich verleitet zu schreien „Zelda“! Das fände ich auch durchaus interessant, allerdings ist es eine andere, mir sehr am Herzen liegende Marke, die sich meiner Meinung nach besonders anbietet: *Metroid* – du hast die Reihe ja ebenfalls schon erwähnt. Tatsächlich war zu *Metroid Prime*-Zeiten einmal eine Realverfilmung unter der Regie von Action-Mastermind John Woo geplant. Und genau das wünsche ich mir auch: Eine harte, düstere *Metroid*-Umsetzung, die sich durchaus an *Alien* orientieren darf. Hach ja, man wird ja wohl noch träumen dürfen … Und was ist dein absolutes Wunschprojekt?

Vik: Wenn du die *Zelda*-Karte nicht ziehst, mache ich es nur zu gerne. ;-) Mein Wunschtraum schlechthin wäre eine Kooperation mit Studio Ghibli zu einem richtig feinen *Zelda*-Anime! Da es aber ziemlich sicher bei einem Wunschtraum bleiben wird, wäre ich auch schon glücklich, wenn es ein anderes Anime-Studio anpackt und Nintendo nicht beim Budget knausert.

N-ZONE jetzt regelmäßig per Post **im Abo ohne Verpflichtung**

- **Jederzeit kündbar**
- **Günstiger als am Kiosk**
- **Lieferung frei Haus**
- **Pünktlich und aktuell**
- **Jetzt 15 % sparen**

N-ZONE

Einfach und bequem online abonnieren:

shop.n-zone.de

Dort findet ihr auch eine Übersicht sämtlicher Abo-Angebote von N-ZONE und weiteren COMPUTEC-Magazinen.

http://shop.n-zone.de oder Coupon ausgefüllt abschicken an: Deutschland, Österreich, Schweiz & weitere Länder: Computec Kundenservice, 20080 Hamburg, E-Mail: computec@dpv.de, Tel.: 0911-99399098*, Fax: 01805-8618002* (* 14 Cent/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 42 Cent/Min. aus dem dt. Mobilfunknetz)

JA, ich möchte das **N-ZONE-jederzeit-kündbar-Abo!**

(€ 50,00/12 Ausg.; Österreich: € 57,50/12 Ausg.; Ausland: € 62,00/12 Ausg.; Preise inkl. MwSt. und Zustellkosten)

Adresse des neuen Abonnenten, an den auch die Abo-Rechnung geschickt wird: *(bitte in Druckbuchstaben ausfüllen)*

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Telefonnummer (für evtl. Rückfragen)

E-Mail (für weitere Informationen)

- Der neue Abonnent war in den letzten zwölf Monaten nicht Abonnent der N-ZONE.
- Das Abo gilt für zwölf Ausgaben, wird automatisch verlängert und kann jederzeit schriftlich gekündigt werden.
- Zu viel gezahltes Geld für noch nicht gelieferte Hefte erhalten Sie zurück.
- Das Abo beginnt mit der nächsterreichbaren Ausgabe, eine genaue Information dazu erhalten Sie in der E-Mail-Bestätigung.
- Bitte beachten Sie, dass die Belieferung aufgrund einer Bearbeitungszeit von ca. zwei Wochen nicht immer mit der nächsten Ausgabe beginnen kann.
- Widerrufsrecht: Sie können die Bestellung binnen 14 Tagen ohne Angabe von Gründen formlos widerrufen. Die Frist beginnt an dem Tag, an dem Sie die erste bestellte Ausgabe erhalten, nicht jedoch vor Erhalt einer Widerrufsbelehrung gemäß den Anforderungen von Art. 246a § 1 Abs. 2 Nr. 1 EGBGB. Zur Wahrung der Frist genügt bereits das rechtzeitige Absenden ihres eindeutig erklärten Entschlusses, die Bestellung zu widerrufen. Sie können hierzu das Widerrufsmuster aus Anlage 2 zu Art. 246a EGBGB nutzen. Der Widerruf ist zu richten an: Computec Aboservice, Postfach 20080, Hamburg Telefon: +49 (0)911-99399098, Telefax: 01805-8618002, E-Mail: computec@dpv.de

❑ Ich bin damit einverstanden, dass mich Computec Media GmbH per Post, Telefon oder E-Mail über weitere interessante Angebote informiert.

1317385

Gewünschte Zahlungsweise des Abos:

❑ Bequem per Bankeinzug

Kreditinstitut:

BIC IBAN

Kontoinhaber:

SEPA-Lastschriftmandat: Ich ermächtige die DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1-3, 20355 Hamburg, Gläubiger-Identifikationsnummer DE77ZZZ00000004985, wiederkehrende Zahlungen von meinem Konto mittels Lastschrift einzuziehen. Zugleich weise ich mein Kreditinstitut an, die von der DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH auf mein Konto gezogenen Lastschriften einzulösen. Die Mandatsreferenz wird mir separat mitgeteilt. Hinweis: Ich kann innerhalb von acht Wochen, beginnend mit dem Belastungsdatum, die Erstattung des belasteten Betrages verlangen. Es gelten dabei die mit meinem Kreditinstitut vereinbarten Bedingungen.

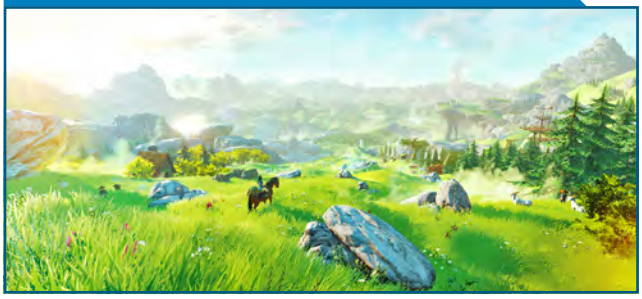
❑ Gegen Rechnung

Datum, Unterschrift des Abonnenten (bei Minderjährigen gesetzl. Vertreter)

AUSGABE 08/2016
ab 20.07.16 am Kiosk

Unsere Abonnenten erhalten das Heft in der Regel schon einige Tage früher!

THE LEGEND OF ZELDA Wii U/NX (Vorschau)



Wir spielen das neue *Zelda* auf der E3 erstmals selbst und verraten euch in einer Mega-Vorschau, was das Epos auf der Wii U zu bieten hat! Mensch, sind wir schon gespannt!

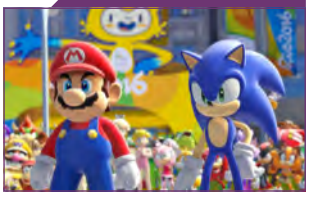
MONSTER HUNTER GENERATIONS (Test)

Es ist noch nicht lange her, da erschien *Monster Hunter 4 Ultimate* in Deutschland, nun folgt mit *Generations* bereits der nächste Ableger des Jagd-Spektakels.

LEGO STAR WARS (Test)

Mit *Das Erwachen der Macht* geht der Krieg der Klötzchen im *Star Wars*-Universum munter weiter.

MARIO & SONIC BEI … (Test)



***… den Olympischen Spielen: Rio 2016* kam leider doch zu spät für den Test in dieser Ausgabe. Aber nächstes Mal dann!**

Games TV 24: Die Video-App für Gamer!

Verfügbar auf allen wichtigen Plattformen!

GAMES TV 24

Die kostenlose App hat für alle Spielebegeisterten eine Menge zu bieten: redaktionell erstellte tägliche Shows, Previews und Testberichte, topaktuelle Spieletrailer, Let's-Play-Videos, verschiedene Themenkanäle sowie eine clevere Menüführung und angenehm kurze Ladezeiten. *Games TV 24* gibt es als Gratis-Download für iOS-, Android- und Windows-Geräte (Smartphones und Tablets) in den jeweiligen App-Stores!

Hinweis: Die Vorschauen auf dieser Seite erfolgen ohne Gewähr. Themen/Beilagen können sich aufgrund von Terminverschiebungen ändern.

IMPRESSUM

computec MEDIA

Ein Unternehmen der MARQUARD MEDIA INTERNATIONAL AG
Verleger Jürg Marquard

Verlag	Computec Media GmbH Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth Telefon: +49 911 2872-100 Telefax: +49 911 2872-200 E-Mail: redaktion@n-zone.de www.n-zone.de
Geschäftsführer	Hans Ippisch, Rainer Rosenbusch
Redaktionsleiter (V.i.S.d.P.)	Viktor Eippert verantwortlich für den redaktionellen Inhalt Adresse siehe Verlagsanschrift
Redaktion	Marco Cabibbo, Benjamin Kegel, Lukas Schmid
Mitarbeiter dieser Ausgabe	Olaf Bleich, Luca Eberhadt, Laureen Eggmann, Julian Geiler, Lucas Kaczynski, Thomas Nickel, Benedikt Plass-Fleßenkämper, Katharina Reuß, Sebastian Zelada
Lektorat	Claudia Brose (Ltg.), Birgit Bauer, Esther Marsch, Heidi Schmidt
Layout	Matthias Schöffel (Ltg.), Sebastian Bienert, Sandra Wendorf, Stefanie Zehetbauer
Layoutkoordination	Albert Kraus
Titelgestaltung	Sebastian Bienert
Vertrieb/Abonnement	Werner Spachmüller (Ltg.)
Marketing	Jeanette Haag (Ltg.)
Produktion	Thomas Eder, Jörg Gleichmar (Ltg.)

www.n-zone.de

Head of Online	Christian Müller
Chefredakteur Online	Wolfgang Fischer
SEO/Produktmanagement	Stefan Wölfel
Redaktion	Matthias Dammes, Max Falkenstern, Marc-Carsten Hatke, Maik Koch, David Martin
Entwicklung	Markus Wollny (Ltg.), Aykut Arik, René Giering, Tobias Hartlehnert, Christian Zamora, Ruben Engelmann
Webdesign	Tony von Biedenfeld, Daniel Popa

Anzeigen
CMS Media Services GmbH
Dr.-Mack-Straße 83, 90762 Fürth

Verantwortlich für den Anzeigenteil
Annett Heinze, Adresse siehe Verlagsanschrift

Anzeigenberatung Print
Bernhard Nusser: Tel.: +49 911 2872-254; bernhard.nusser@computec.de
Alto Mair: Tel.: +49 911 2872-144; alto.mair@computec.de
Anne Müller: Tel.: +49 221 2716-251; anne.mueller@computec.de
Judith Gratias-Klamt: Tel.: +49 221 2716-252; judith.gratias-klamt@computec.de

Head of Digital Sales
Jens-Ole Quiel: Tel.: +49 911 2872-253; jens-ole.quiel@computec.de

Anzeigenberatung Online
Weischer Online GmbH, Elbberg 7, 22767 Hamburg
Telefon: +49 40 809058-2239; Fax: +49 40 809058-3239
www.weischeronline.de

Anzeigendisposition	anzeigen@computec.de
Datenübertragung	via E-Mail: anzeigen@computec.de

Es gelten die Mediadaten Nr. 29 vom 01.01.2016

Abonnement
http://shop.n-zone.de

Die Abwicklung (Rechnungsstellung, Zahlungsabwicklung und Versand) erfolgt über unser Partnerunternehmen DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH:
Post-Adresse:
Leserservice Computec
20080 Hamburg
Deutschland

Ansprechpartner für Reklamationen in Deutschland, Österreich, der Schweiz und weiteren Ländern ist Ihr Computec-Team unter:

E-Mail: computec@dpv.de
Tel.: 0911-99399099
Fax: 01805-8618002*
Support: Montag 07:00–20:00 Uhr, Dienstag–Freitag 07:30–20:00 Uhr, Samstag 09:00–14:00 Uhr
* (0,14 €/Min. aus dem dt. Festnetz, max. 0,42 €/Min. aus dem dt. Mobilfunk)

Abonnementpreis für 12 Ausgaben:
Inland: € 50,00
Österreich: € 57,50
Ausland: € 62,00

ISSN/Vertriebskennzeichen: ISSN 1433-8424; ZKZ B 43739
Vertrieb und Einzelverkauf: DPV Deutscher Pressevertrieb GmbH, Düsternstr. 1–3, 20355 Hamburg, www.dpv.de
Druck: Quad/Graphics Europe, 120 Pultuska Street, 07-200 Wyszków, Polen

COMPUTEC MEDIA ist nicht verantwortlich für die inhaltliche Richtigkeit der Anzeigen und übernimmt keinerlei Verantwortung für in Anzeigen dargestellte Produkte und Dienstleistungen. Die Veröffentlichung von Anzeigen setzt nicht die Billigung der angebotenen Produkte und Service-Leistungen durch COMPUTEC MEDIA voraus. Sollten Sie Beschwerden zu einem unserer Anzeigenkunden, seinen Produkten oder Dienstleistungen haben, möchten wir Sie bitten, uns dies schriftlich mitzuteilen. Schreiben Sie unter Angabe des Magazins, in dem die Anzeige erschienen ist, inkl. der Ausgabe und der Seitennummer an: CMS Media Services, Annett Heinze, Anschrift siehe oben.

Einsendungen, Manuskripte und Programme:
Mit der Einsendung von Manuskripten jeder Art gibt der Verfasser die Zustimmung zur Veröffentlichung in den von der Verlagsgruppe herausgegebenen Publikationen. Urheberrecht: Alle in N-ZONE veröffentlichten Beiträge bzw. Datenträger sind urheberrechtlich geschützt. Jegliche Reproduktion oder Nutzung bedarf der vorherigen, ausdrücklichen und schriftlichen Genehmigung des Verlags.

MARQUARD MEDIA

Deutschsprachige Titel: SFT, WIDESCREEN, PC GAMES, PC GAMES MMORE, PC GAMES HARDWARE, BUFFED, PLAY 4, GAMES AKTUELL, N-ZONE, XBG GAMES, LINUX-MAGAZIN, LINUXUSER, EASYLINUX, RASPBERRY PI GEEK, MAKING GAMES

Internationale Zeitschriften:
Polen: COSMOPOLITAN, JOY, SHAPE, HOT, PLAYBOY, CKM, VOYAGE, HARPER'S BAZAAR
Ungarn: JOY, SHAPE, ÉVA, IN STYLE, PLAYBOY, CKM, MEN'S HEALTH

DIE VIDEO-APP FÜR GAMER

GAMES TV 24

Kostenlos

Tägliche & wöchentliche News-Show!

Täglich brandheiße Gaming-Clips für PS4, Xbox One, Wii U, PC und Mobile

Die besten Kino-Trailer

Über 20.000 Videos in der Datenbank!

DAS SAGEN DIE USER:

»Wunderbar! Habt ihr gut gemacht!«

»Top! Weiter so und danke!«

»Super App für Videospielfans. :-)«

»Mein eigenes Spielefernsehen! Informativ, übersichtlich und kompetent aufbereitet.«

SCHON ÜBER 100.000 USER!

Erhältlich im App Store

Downloaden im Windows Store

JETZT BEI Google Play

/gamestv24

www.gamestv24.de

Ein Produkt der computec MEDIA

VIDEO GAMES LIVE™

IN CONCERT

mit Tommy Tallarico

MUSIK DER BESTEN VIDEOSPIELE LIVE
MIT ORCHESTER UND CHOR

NÜRNBERG
Meistersingerhalle
12.11.2016
19:30 UHR

BERLIN
Tempodrom
13.11.2016
20:00 UHR

"Bezaubernd! Bombastisch!" - NY Times

"Incredible! Dramatic!" – BBC News

„Die Show ist ein audiovisuelles Erlebnis" - BILD

NürnbergMusik

kulturgipfel

Tickets erhältlich unter: www.eventim.de oder
www.videogameslive.com

eventim